

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

TEKNOLOJİ TOPLUMUNUN İNŞASI VE SİNEMA: BEŞ KÜLT POSTMODERN HOLLYWOOD FİLMİ ÜZERİNDEN BİR GÖRSEL ANALİZ

Selen KOÇAK

Doktora Tezi

Ankara, 2022

TEKNOLOJİ TOPLUMUNUN İNŞASI VE SİNEMA: BEŞ KÜLT POSTMODERN HOLLYWOOD FİLMİ ÜZERİNDEN BİR GÖRSEL ANALİZ

Selen KOÇAK

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sosyoloji Anabilim Dalı

Doktora Tezi

Ankara, 2022

KABUL VE ONAY

Selen Koçak tarafından hazırlanan “Teknoloji Toplumunun İnşası ve Sinema: Beş Kült Postmodern Hollywood Fimi Üzerinden Bir Görsel Analiz” başlıklı bu çalışma, 25.05.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Tülay UĞUZMAN Başkan)

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY (Danışman)

Prof. Dr. Nevin GÜNGÖR ERGAN (Üye)

Prof. Dr. Birsen ŞAHİN KÜTÜK (Üye)

Doç. Dr. Gül AKTAŞ (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof.Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan ***“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- o Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. [1]
- o Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ….. ay ertelenmiştir. [2]
- o Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. [3]

25/05/2022

Selen KOÇAK

1*“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”*

(1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez ***danışmanının*** *önerisi ve* ***enstitü anabilim dalının*** *uygun görüşü üzerine* ***enstitü*** *veya* ***fakülte yönetim kurulu*** *iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.*

(2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez ***danışmanının*** *önerisi ve* ***enstitü anabilim dalının*** *uygun görüşü üzerine* ***enstitü*** *veya* ***fakülte yönetim kurulunun*** *gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.*

(3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, ***tezin yapıldığı kurum*** *tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise,* ***ilgili kurum ve kuruluşun önerisi*** *ile* ***enstitü*** *veya* ***fakültenin*** *uygun görüşü üzerine* ***üniversite yönetim kurulu*** *tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.*
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

*** Tez** ***danışmanının*** *önerisi ve* ***enstitü anabilim dalının*** *uygun görüşü üzerine* ***enstitü*** *veya* ***fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.***

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Prof. Dr. M. Demet ULUSOY** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Arş. Gör. Selen KOÇAK

Hayatımın Kahramanı,

Canım Babam Lütfi Koçak'a



TEŞEKKÜR

Tez çalışmam boyunca her zaman yanımda olan, analitik ve sistematik bakış açısı ile çalışmamın her aşamasında beni aydınlatan danışmanım Sayın Prof. Dr. M. Demet Ulusoy'a sevgisi, emekleri ve ilgisi için en içten sevgilerimle ve saygılarımla sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Danışmanımın yanı sıra yoğun çalışma tempolarına rağmen dikkatle çalışmamı değerlendiren ve eleştirel bakıç aşısı ile bana farklı perspektifler sunan ve tez izleme komitemde yer alan Sayın Prof. Dr. Birsen Şahin Kütük'e ve Sayın Prof. Dr. Tülay Uğuzman'a destekleri için çok teşekkür ediyorum.

Kıymetli akademik deneyimlerini benimle paylaşarak, her zaman bizlere huzurlu bir çalışma ortamı sunan ve ilk günden beri desteğini benden esirgemeyen ve aynı zamanda jurimde yer alarak çalışmama değerli katkılarda bulunan Bölüm Başkanımız Sayın Prof. Dr. Nevin Güngör Ergan'a çok teşekkür ediyorum. Yine jurimde yer alan emeğini ve ilgisini esirmeden çalışmama önemli katkılar sağlayan Sayın Doç. Dr. Gül Aktaş'a çok teşekkür ediyorum.

Çalışma sürecim boyunca anlayışları ve bana olan destekleri için bölümdeki asistan arkadaşlarıma çok teşekkür ediyorum.

Son olarak hayatımda karşılaştığım bütün zorluklarda sevgilerini ve desteklerini esirgemeyen ve her daim sonsuz bir sevgiyle yanımda olan aileme çok teşekkür ediyorum.

ÖZET

KOÇAK, Selen. *Teknoloji Toplumunun İnşası ve Sinema: Beş Kült Postmodern Holywood Film Örneği Üzerinden Bir Görsel Analiz*. Doktora Tezi, Ankara, 2022.

Bu çalışma bilgisayar teknolojilerinin kullanımının yükseldiği; yaşamsal her alanda dijitalleşmenin yaşandığı, yapay zekânın ve robotların yaygın olarak kullanıldığı teknoloji toplumunda sinemanın sosyal işlevlerini anlamayı hedeflemiştir. Bu amaçla geniş kitlelere ulaşmış popüler kült postmodern Hollywood filmleri incelenmiştir.

Bu bağlamda, önce sosyal bilimler literatüründe tartışılan teknoloji toplumunun yapısal özellikleri araştırılmıştır; özellikle değişen üretim/emek süreçleri (postfordizm), filizlenen yeni kültürel değerler (postmodernizm) ve farklılaşan denetim ve kontrol mekanizmaları üzerine yapılan tartışmalar aydınlatıcı olmuştur.

Bu kapsamda, temalar oluşturulmuş ve teknoloji konulu postmodern Hollywood filmleri içinden araştırma kriterlerine uygun olduğu tespit edilen beş film (Westworld, Blade Runner, Truman Show, Simone, Blade Runner 2049) seçilmiştir. Sonrasında oluşturulan temaların bu beş filmdeki karşılıkları aranmıştır. Bu amaçla çalışmada nitel araştırma deseni temelinde görsel analiz yöntemi kullanılmıştır.

Elde edilen bulgular üzerinden sinemanın geleceğin toplumuna ilişkin bir hipermetin yazdığı ve bunun üzerinden bir hipergerçeklik inşa ederek adeta geleceğin toplumunun bir öngösterimini yaptığı tespit edilmiştir. Bu eksende, sinemanın kitleler üzerinde geleceğe ilişkin bir algı, bir görsel dışlaşma yaratarak bir anlamda hipermetinlerin nesnelleşmesine yol açtığı kanaatine varılmıştır. Böylelikle sinemanın bir ideolojik aygıt olarak işe koşulduğu, yeni değer ve normların oluşumuna endüstriyel kültürel varlık alanlarının somutlaştırılmasına hizmet ettiği sonucu çıkarılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Postmodernizm, teknoloji, sinema, hipergerçeklik, görsel analiz.

ABSTRACT

KOÇAK, Selen. *The Construction of the Technology Society and the Cinema: A Visual Analysis of Five Postmodern Cult Holywood Movie Examples.* Doctoral Thesis, Ankara, 2022.

This study aims to understand the social functions of cinema in technological society where the usage of computer technologies is increased, digitalization is experienced in all living spaces, and artificial intelligence and robots are commonly used. For this purpose, popular postmodern cult Hollywood movies that have reached large audiences are analyzed.

Within this context, the structural characteristics of technological society that have been discussed in the social science literature are investigated, particularly the discussions on changing production and labor processes (post-Fordism), the emergence of new cultural values (postmodernism), and the differentiation of inspection and control mechanisms.

Within this scope, themes are established and five movies that meet the research criteria (*Westworld*, *Blade Runner*, *The Truman Show*, *Simone*, *Blade Runner 2049*) are selected from among postmodern Hollywood movies about technology. Subsequently, matching equivalents of themes created in those five movies are sought. Visual analysis based on a qualitative research design is used for that purpose.

As a result of the findings, it is determined that cinema has developed a hypertext regarding the society of the future and it has essentially previewed the society of the future by constructing a hyperreality over it. Within this framework, it is concluded that cinema has facilitated the objectification of hypertexts in a sense by creating a perception of the future, or a visual externalization, among the masses. Therefore, cinema may be used as an ideological apparatus that serves to create new values and norms, and as an embodiment of industrial and cultural domains of existence.

Keywords: *Postmodernism, technology, cinema, hyperreality, visual analysis*

İÇİNDEKİLER



TABLOLAR DİZİNİ



FOTOĞRAFLAR DİZİNİ

GİRİŞ

Sinematographe adıyla icat edilen ve ilk gösterimi 13 Şubat 1895'te Lumieré kardeşler tarafından Fransa'da yapılan sinema, o günden bu yana teknolojinin olanaklarını da kullanarak hız kesmeden varlığını sürdürmüş ve gün geçtikçe daha fazla izleyiciye ulaşarak kitleleri yönlendirme noktasında önemli bir güce sahip olmuş bir sanat dalıdır. Ancak sinema özellikle kitleleri yönlendirme gücü bakımından sanatsal ve sinematografik boyutunun yanı sıra sosyolojik boyuta da sahip olmuştur. Özellikle de ekonomik ve teknolojik gücü elinde bulunduran ve Hollywood olarak adlandırılan Amerikan sineması sahip olduğu olanaklarla dünyanın hemen her yerine ulaşarak, filmlerini çok geniş bir kitleye ulaştırabilmesi açısından diğer ülkelerin sinemalarına göre çok daha üstün bir konumda yer almış ve bu bağlamda da sosyolojik açıdan çalışılması elzem hale gelen bir alan oluşturmuştur.

Sinema ilk gösteriminin yapıldığı günden itibaren izleyiciler üzerinde yarattığı duygu ve düşünceler bakımından hipergerçek bir etkiye sahip olmuştur. İzleyiciler beyaz perdede akan görüntüleri gözlerini kırpmadan izleyerek gerçek ile hipergerçek arasındaki ayrımın ortadan kalktığı bir noktada sinemanın temsil gücü aracılığıyla yarattığı kurgusal inşaya tanıklık etmişlerdir. Özellikle bilgisayarlaşma, yapay zekâ ve dijitalleşme üzerinden gelişen teknoloji toplumunda başka bir deyişle her şeyin sanal bir gerçekliğe dönüştüğü ve sayısallaştığı postmodern çağda sinema incelikli yöntemler aracılığıyla hipergerçeklik etkisini daha da artırmıştır. Bu noktada özellikle postmodern Hollywood filmleri aynı zamanda bir endüstri haline gelen Amerikan film sektörünün finansal ve teknik olanaklarını da kullanarak, kitlelere hipergerçek bir inşa sunmakta ve böylece geleceğin toplumuna ilişkin birtakım öngörülerde bulunmaktadır. Bu bağlamda, bu çalışmada da teknoloji toplumunda sinemanın geleceğin toplumunun inşasındaki ideolojik işlevleri beş postmodern Hollywood filmi (Westworld, Blade Runner, Truman Show, Simone, Blade Runner 2049) üzerinden nitel araştırma deseni temelinde görsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada, alanda yapılan pek çok çalışmadan farklı olarak sinema sinematografik boyutundan ziyade, sosyolojik boyutu üzerinden ele alınmakta ve seçilen filmler bilimsel bir yöntem olan görsel analiz yöntemi ile sosyolojik teoriler perspektifinde incelenmektedir. Bu kapsamda bu çalışma dört bölümden ve sonuç kısmından oluşmaktadır.

Birinci bölümde, çalışmanın konusu ve kapsamı genel başlığı altında araştırmanın konusu, amacı, soruları ve önemi açıklanarak, araştırmada kullanılan görsel analiz yöntemi hakkında bilgi verilmiştir. Bu kapsamda öncelikle sosyolojik literatürde görsel sosyoloji olarak da ifade edilen görsel analize ilişkin açıklamalara yer verilmiş ve analize dahil edilecek filmlerin seçiminde veri toplama sürecinin nasıl gerçekleştirildiği anlatılmıştır. Bu aşamada filmlerin seçimi noktasında öncelikle postmodern filmlerin bir listesi oluşturulmuş ve dört kriter belirlenerek, seçilen filmlerin bu kriterlerden en az birini karşılaması şartı aranmıştır. Filmler belirlendikten sonra ise her bir filme özgü künyeler oluşturularak, filmlerin özetleri verilmiştir. Son olarak da veri analiz teknikleri çerçevesinde üç aşamalı bir kodlama (açık-eksensel-seçici) üzerinden tematik bir analiz yapılarak, çalışmanın geçerlik ve güvenirliği bakımından hangi noktalara dikkat edildiği açıklanmıştır.

Çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesinden oluşan ikinci bölümü kendi içinde iki ayrı kısımdan oluşmaktadır. Birinci kısımda bilgisayarlaşma, robotlaşma ve yapay zekânın temellerini oluşturduğu teknoloji toplumu ele alınarak, teknolojinin üretim süreci ve kültürel değerler üzerinde nasıl bir değişime yol açtığı işlenmiştir. Bu eksende özellikle bilgisayarlaşma ve robotlaşma üzerinden gelişen teknolojinin üretim sürecine yansıması sonucu fordizmden postfordizme geçiş süreci ele alınarak, emek süreçlerindeki esneklik, robotların işgücü olarak kullanılması, taşeronlaşma ve çalışanların mekân değiştirmesine ilişkin teorik bir açılım yapılmıştır. Değişen kültürel değerler ise postmodernizm başlığı altında ele alınarak, özellikle teknolojik gelişmeyle bağlantılı bir şekilde toplumsal yaşamda hızın, sürekli değişimin, yeniciliğin ve bu kapsamda da geçiciliğin hâkim olduğu ifade edilmiştir. Ancak geçiciliğin bir belirsizliğe neden olduğu bu doğrultuda da korku ve kaotikliğin egemen olduğu risk toplumuna yol açtığı ve bu kaotik durumun kontrol altına alınması için teknoloji temelli denetim mekanizmalarının geliştirildiği vurgulanmıştır. Bu noktada toplumsal yaşamın sürekli değişip dönüşmekte olduğuna dikkat çekilerek, bu yapılanma durumunun aynı zamanda yapıbozum kavramını (Derrida, 2008) işaret ettiği belirtilmiştir. Mevcut yapıların yıkılıp yerine yenilerinin inşa edilmesi olan yapıbozum ekseninde ise artık gerçekliğin kaybolduğu yerine teknolojik gelişmenin bir sonucu olan sayısal bir dünyaya geçiş yapıldığı ortaya konmuştur. İkinci kısımda ise postmodern dönemde sanatın özellikleri ele alınmıştır. Bu kapsamda öncelikle sanat ve teknoloji ilişkisi üzerinden sanatın geçirdiği evreler hakkında bilgi

verilerek, postmodern sanatın modern sanattan ayrılan noktaları belirtilmiş ve her şey mübah anlayışı bağlamında postmodern sanatta görülen geçmişten kopamamanın postmodern sinemada, taklit, pastiş ve nostalji şeklinde karşılık bulduğu ifade edilmiştir. Bunlara ek olarak, özellikle postmodern sinemanın önemli bir ikonu olan sayborg figürü üzerinden gelecekle nasıl ilişki kurulduğu anlatılmıştır. Bu bağlamda, sinemanın geleceğin toplumu için hipergerçek bir inşa kurguladığı ana fikri üzerinden sinemanın gerçekliği nasıl inşa ettiği üç farklı teorik perspektiften sunulmuştur. Bunlar, kültür endüstrisi teorisi (Adorno, 2009) bağlamında sinemanın kitleleri yönlendiren bir araç olarak kullanılması, simülasyon kuramı (Baudrillard, 2014; 2019) bağlamında sinemanın hipergerçekliğin inşasında oynadığı rol ve son olarak sinemanın çağdaş toplumlardaki yeni bir denetleme mekanizması olarak sinoptik bir aparat (Mathiesen, 1997) olmasıdır.

Üçüncü bölümde ise önceki iki bölüm bağlamında çalışmada nasıl bir model oluşturulduğu ele alınarak, bu model bilişsel bir harita aracılığıyla sunulmuş ve böylece çalışmanın sistematiği görselleştirilmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümünde postmodern film örneklerinin görsel analizi yapılmıştır. Bu kapsamda filmlerden elde edilen bulgular çalışmanın teorik arka planı doğrultusunda üç ana tema altında sunulmuştur. Bu temalar, üretim sürecine ilişkin temalar, kitleleri yönlendirme ve denetleme mekanizmaları/gözetleme teknolojilerine ilişkin temalar ve değerlere ilişkin temalar şeklinde ifade edilmiştir. Her bir tema ayrı başlıklar ve alt temalardan oluşan bilişsel haritalar üzerinden görselleştirilmiştir. Buna ek olarak, her bir tema ve alt tema o temalara ilişkin bulguların saptandığı sahnelerin açıklamaları, önemli diyalogları ve sahneyi en iyi şekilde görselleştirmeye yardımcı olacak fotoğraflar aracılığıyla analiz edilmiştir. Ayrıca bulgular, teorik açıklamalar ve yorumlarla desteklenmiştir.

Son olarak sonuç bölümünde, sinemanın geleceğin toplumunun inşası sürecinde ideolojik bir aygıt olarak nasıl bir işleve sahip olduğu analize tabi tutulan bulgular üzerinden ele alınarak, teorik açıklamalar ve özellikle güncel gelişmeler üzerinden sunulmuş ve böylece sinemanın sosyolojik önemi belirtilmiştir.

1. BÖLÜM
ÇALIŞMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ

1.1. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI

Bu bölümde araştıramnın konusu hakkında bilgi verilerek, amacı, önemi ve araştırma soruları üzerinde durulmaktadır.

1.1.1. Araştırmanın Konusu

Bir sanat biçimi olarak benzersiz şekilde teknolojik niteliğiyle tanımlanan sinema (Nowell-Smith, 2008: 19) Auguste ve Louis Lumiére kardeşlerin fotoğraf malzemeleri fabrikasında Cinematographe adını verdikleri kamerayı tasarlamaları ve tasarladıkları bu kamerayı ilk kez 22 Mart 1895'te Societe d'Encouragement a I'ndustrie Nationale'nin bir toplantısında tanıtmalarıyla ortaya çıkmıştır. Bu prestijli çıkışın ardından Lumiére kardeşler bilimsel kongreler ve konferanslarda bilimsel bir alet olarak sergiledikleri sinematograf ile 1895'te Paris'teki Cafe'de para ödeyen bir izleyici topluluğuna on film göstererek en ünlü ve en etkili gösterilerini gerçekleştirmişlerdir (Pearson, 2008: 31).

Bu gösterimin ardından sinemanın ilk otuz yılı eşi görülmemiş bir gelişme ve büyüme göstermiş, filmler New York, Paris, Londra ve Berlin gibi büyük kentler dahil gösterildiği her yerde giderek artan sayıda izleyiciyi kendisine çekerek, diğer eğlence araçlarını geride bırakıp, tüm dünyada yolunu çizmiştir. Böylece sinema birkaç dakika süren filmlerden dünya sahnelerine egemen olan uzun metrajlı filmlere dönüşmüştür (Nowell-Smith, 2008). Dolayısıyla sinema, yirminci yüzyılı diğer yüzyıllardan ayırmış ve bu çağın sinemasal ve görsel-işitsel bir çağ olmasını sağlamıştır (Sütcü, 2007: 20). Bu bağlamda içinde yaşadığımız bir taraftan teknolojinin büyük bir hızla ilerlediği, diğer taraftan da her şeyin bir gösteriye dönüştüğü (Debord, 2020) postmodern olarak kavramlaştırılan çağda toplumsal yapı da, gösterge sistemlerinin ve imgelerin giderek yoğunlaşmasıyla bir anlamda deyim yerindeyse "sinemalaşmıştır" (Diken ve Laustsen, 2011: 24).

Sinemanın bu denli yükselişinin arkasında ise elbetteki teknolojinin imkânları vardır. Sinema artık bir sanat türü olmanın ötesinde endüstriyel bir sektördür. Bu sektörün en ileri geleni ise Hollywood adı verilen Amerikan sinemasıdır. Özellikle teknolojik gelişmelerin başat aktörlerinden olan ve hegemonik gücü de elinde bulunduran Amerika Birleşik Devletleri küresel dünyada belirleyici ülke olarak pek çok konuda dünya lideri olduğu gibi dünya sinema sektörü ve pazarında da egemen konuma ulaşmış ve diğer ulusal sinemalar Hollywood ile rekabet edemez hale gelmişlerdir (Nowell-Simith, 2008: 19). Sinema, her ne kadar yedinci sanat olarak tanımlanmasıyla birlikte sanatsal çıktıları düzleminde estetik bilimi açısından değerlendirilse de, sosyolojik açıdan esas önemi bir ideolojik aygıt olarak toplumları sevk ve idare etme ya da manipüle etme gücüne sahip olmasıdır. Tanıtıldığı günden günümüze değin sinema, toplumların sosyal imajinasyonunu ya da mühendisliğini çok incelikli olarak ve fark ettirmeden yapmaktadır. Bu açıdan her sinema filminin döneminin sosyal ekolojisini anlatan bir hikayesi ve daha da önemlisi bir ideolojik vaziyet alışı vardır.

Bu eksende, bu çalışmanın temel konusu teknoloji toplumu ya da postmodern toplum olarak kavramlaştırılan çağdaş toplumlarda sinemada sosyal ekoloji tasvirlerinin, insan ve toplum formatının nasıl kurgulandığıdır; bu tasarılarda -dünün ve bugünün olduğu kadar- siyaset, ekonomi, bilim ve sanat alanında dönemin entelektüel elitlerinin toplumların gelecek ile ilgili imajinasyonlarının yani yorumlarının ön tiplemelerini ya da dışavurumlarını incelemektir. Çünkü modern toplumlarda sinema da dahil olmak üzere görsel sanatlar bir yönü ile öncelikle bu dörtlü aktör grubunun beklentilerini nesneleştirir.

1.1.2. Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Bu amaçla araştırma 1970 ile 2019 yılları arasındaki kült olmuş postmodern Hollywood filmleri üzerinden teknoloji toplumunda sinemanın toplumsal bir hipergerçeklik inşasında ideolojik bir aygıt olup olmadığını anlamayı hedeflemektedir. Bu bağlamda sosyal bilimler literatüründe çağdaş toplumların yapılarına ilişkin yapılan kuramsal tartışmaların filmlerdeki paralelliğini incelemeye odaklanılmıştır. Bu eksende araştırmanın temel amacı sinemanın içinde bulunduğu toplumu yansıtmadan öte, sosyal inşanın kurucu bir aktörü olarak manipüle etme, algı yaratma, yeni değer ve normlar üretme, tasavvurları nesneleştirme, dışsallaştırma ve yeni kurgunun içselleştirmesini

sağlama gibi sosyal işlevleri hakkında bir anlama ve farkındalık yaratmaktır. Böylelikle eleştiriyel bir vaziyet alışla sinema okur yazarlığının önemine dikkat çekmektir.

İkinci temel amacımız ise post modern sanat teorisinin açılımını sinema alanında işaretleyebilmektir. Böylelikle bu örnek üzerinden sanatın sosyolojik açıdan kerameti kendinden tözsel bir varlık alanı olmaktan öte bir tür inşai bir sosyal kodlama sistemi olduğunu da bulgulamaktır.

Bu amaçlar ekseninde oluşturulan araştırma soruları ise şu şekildedir:

1. Teknoloji toplumunun temel özellikleri nelerdir?
   - 1.1. Filmlerde teknoloji toplumundaki üretim süreci nasıl temsil edilmektedir?
     - 1.1.1. Filmlerde teknoloji toplumundaki üretim sürecinde robotlaşma nasıl temsil edilmektedir?
     - 1.1.2. Filmlerde teknoloji toplumundaki üretim sürecinde görev tanımları nasıl temsil edilmektedir?
     - 1.1.3. Filmlerde teknoloji toplumundaki üretim sürecinde taşeronlaşma nasıl temsil edilmektedir?
     - 1.1.4. Filmlerde teknoloji toplumunda çalışanların alan, mekân, sektör değiştirmesi nasıl temsil edilmektedir?
     - 1.1.5. Filmlerde teknoloji toplumundaki kitlelerin tüketime teşvik edilmesi nasıl ve hangi yollar ile temsil edilmektedir?
   - 1.2. Filmlerde teknoloji toplumundaki denetleme/gözetleme teknolojileri nelerdir ve nasıl temsil edilmektedir?
   - 1.3. Filmlerde değerlerin değişimi nasıl temsil edilmektedir?
2. Postmodern sanat teorisinin temel argümanları nelerdir ve filmlerde bunlar nasıl temsil edilmektedir?

1.1.3. Araştırmanın Önemi

Film asla yalnızca bir film ya da insanları eğlendirerek, dikkatlerini dağıtarak, onları sorunlarından ve toplumsal gerçeklik içindeki mücadeleden uzaklaştırmayı sağlayan hafif bir kurgu değildir. Aksine sinema toplumsal imgelemi derinleştirerek, toplumsal gerçekliğin bir adım ötesinde olmayı, henüz atılamamış adımların sonuçlarını öngörmeyi

sağlar (Zizek, 2011: 15; Diken ve Laustsen, 2011) Bu bağlamda, sinema önemli bir sosyolojik inceleme nesnesidir. Ancak sinemayı sosyolojik bağlamda ve özellikle teorik bir temel çerçevesinde ele alan çalışmalar sınırlıdır. Yapılan çalışmaların büyük çoğunluğu sinematografik bakış açısına sahiptir. Bu bağlamda çalışma nitel araştırma deseni ile makro yorumsamacı eksende kurgusu olan az sayıdaki çalışma kapsamındadır. Ayrıca, bu çalışma sanat teoremi literatüründe öne sürülen paradigmanın temel argümanlarını da dahil eden bir bakış açısına sahip olması açısından da farklılık arz etmektedir. Böylelikle sanatın hem bir ayna hem de kurucu öğe olarak çalıştığını gösteren çift yönlü etkileşim modu içinde tasarlanması açısından ayrıcalıklıdır.

1.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Teknoloji toplumunda sinemanın işlevlerinin postmodern film örnekleri üzerinden ele alındığı bu çalışmada nitel araştırma deseni temelinde görsel analiz yöntemi kullanılmaktadır. Görsel verinin kullanılması ile nitel araştırma deseni arasındaki ilişki çift taraflıdır. Bir taraftan görsel veriler çok sayıda metodolojiye uygun olsa da, görsel veriler kullanılarak yapılan çalışmalar genellikle nitel yaklaşımı benimserler (Knoblauch vd., 2008). Diğer taraftan nitel araştırmalar da görsel yöntemler kullanılarak veri üretimini ve veri analizini destekleme noktasında güçlü bir yöntemdir (Glegg, 2019: 1).

Sosyoloji alanındaki kullanımıyla görsel sosyoloji olarak da ifade edilen bu yöntem, öncelikle antropoloji alanında veri kaynağı olarak fotoğrafların kullanılması aracılığıyla başlamıştır (Grady, 2006: 3). Sonrasında teknolojinin gelişimiyle film ve video gibi daha karmaşık sistemler de görsel analiz kapsamında kullanılır hale gelmiştir (Harrison, 2002: 860). Bu bağlamda bu çalışmada seçili postmodern film kategorisinde konumlanan kült Hollywood filmlerindeki temsillerin tematik analizi yapılmıştır. Böylece sadece davranışın "ne" olduğunu gösteren "an" a ilişkin fotoğraflar yerine, filmler aracılığıyla aynı zamanda davranışın süreç içindeki gelişiminin "nasıl" gerçekleştiğinin izlenmesi de mümkün olmuştur (Collier ve Collier, 1986: 140,144).

Görsel bir analiz yaparken analize dahil edilen görsel verinin sosyolojik kuramlarda tartışılan konu ve kavramlarla anlaşılabilmesi büyük önem arz etmektedir. Ancak böylelikle entelektüel argümanları nesneleştiren ve dışsallaştıran bir gayretin olduğunu

görmek mümkün olabilir. Bu amaçla öncelikle kuramsal bir temel doğrultusunda temasal bir çerçeve oluşturulmuştur (Harrison, 2002: 856) ve çalışmanın analitik ve sistematik modeli bu plan doğrultusunda şekillendirilmiştir. Bu temaların oluşturulmasında ışık tutan kuramları şu şekilde ifade edebiliriz: teknolojinin üretim sürecine yansıması sonucu emek süreçlerinin değişimine, postfordizme ve özellikle üretim sürecinde robotlaşmaya gözetleme ve denetleme mekanizmalarına ve son olarak değerlere ilişkin açılımları olan teoriler hareket noktamızı oluşturmuştur.

İkinci adımda filmlerdeki her bir sahne tasarlanan bu teorik çerçeve kapsamındaki temalar açısından incelenmiştir. Ayrıca önemli olan diyaloglar da incelememize dahil edilmiştir. Çalışmada görsel analiz yönteminin farklı çeşitlerinden biri olan ve görsel analiz çalışmalarında en çok tercih edilen yöntem olarak görsel verinin içerik analizi yapılmıştır (Bell, 2004: 10-13).

İçerik analizi oldukça teknik bir prosedür gerektirmektedir. Bu bağlamda bu tür bir çalışma yapılırken bazı hususlara dikkat etmek gerekmektedir. Bu hususları şu şekilde özetleyebiliriz. Hem araştırmanın konusuna hem de görsel analize uygun görsel verinin seçilmesi, içerik analizi süreci boyunca doğru sahnelerin seçimi ve bu sahnelerdeki diyalogların transkripsiyonunun yapılması, seçilen her bir sahnenin belirli temalar altında sunularak, açıklamasının ve yorumlamasının yapılması ve tüm bunlar yapılırken etik bir soruna yol açmadan araştırmanın geçerlik ve güvenirliğinin sağlanmaya çalışılmasıdır. Bu kapsamda gerçekleştirilen veri toplama ve analiz süreci aşağıda yer almaktadır.

1.2.1. Veri Toplama Süreci

Bu çalışmada analize dahil edilecek filmlerin seçimi araştırmanın veri toplama sürecini oluşturmaktadır. Bu noktada filmlerin seçimi için şöyle bir yol izlenmiştir:

İlk aşamada web üzerinden Google arama motoruna "postmodern Hollywood filmleri", "en çok izlenen postmodern Hollywood filmleri", "en çok bilinen postmodern Hollywood filmleri" gibi anahtar ifadeler girilerek bir araştırma yapılmış, farklı web sitelerinden elde edilen film isimleri listelenmiştir. Bunun yanı sıra postmodern sinemaya ilişkin makaleler ve kitaplar okunarak, yeni filmlere de ulaşılmış ve postmodern film listesi genişletilmiştir. Bu bağlamda toplam 100 postmodern filme ulaşılmıştır.

İkinci aşamada filmler yıllarına göre sıralanıp, tek tek türleri, odak temaları ve hasılat bilgileri bakımından tasnif edilmiştir. Bu filmler içinde fütürist bir bakış açısı ile özellikle teknolojiyi ve teknik ilerlemenin etkilerinin geleceğin toplum yapısını nasıl şekillendireceğini işleyen filmler araştırmaya dahil edilmiş; suç, evlilik, vs. gibi başka temalara odaklanan filmler ise araştırmanın dışında bırakılmıştır. Çalışmanın amacı ekseninde bu filmler içerisinden bilim kurgu kategorisinde toplam 23 film tespit edilmiştir. Bunların içinden ise teknoloji toplumunu, yapısını ve sorunlarını anlatan beş Hollywood filmi seçilmiştir. Bu filmler şu şekildedir: Westworld (1973), Blade Runner (1982), Truman Show (1998), Simone (2002), Blade Runner 2049 (2017). Bu filmlerin seçiliş kriterleri dört özellik üzerinden dizayn edilerek, filmlerin bu özelliklerden en az birini taşımasına dikkat edilmiştir. Bu kriterler ise şöyle özetlenebilir:

1. Film listesinden araştırmaya dahil edilecek filmlerin Hollywood filmleri olmasına dikkat edilmiştir. Teknoloji transferinin özellikle küresel ölçekte güçlü olduğu merkez ülkelerin başında gelen Amerika'nın film sektörü bu bağlamda önceliklidir.

2. Filmlerin hasılat bilgileri, ödül alma ve bu eksende farklı web sitelerinde ve yazılı kaynaklarda en çok tartışılan kült filmler olmasına dikkat edilmiştir. Bunun özellikle filmlerin dünya genelindeki kapsam alanını bize göstermesi açısından önemli olduğu düşünülmüştür.

3. Bu filmlerin her biri postmodernizmin sinemaya yansıdığı 1970'li yıllardan başlayarak her onar yıllık döneme (1970-1979, 1980-1989, 1990-1999, 2000-2009, 2010-2019) bir film gelecek şekilde seçilmiştir. Böylelikle zamansal akış içinde simgesel temsillerin teknolojik kurguyu nasıl pekiştirerek sosyal hafızalara yerleştirdiği takip edilmektedir.

4. Üçüncü kriterin kapsamında analizi yapılacak filmler seçilirken, dikkat edilen bir diğer husus ise gelecek analizinin belli bir süreklilik içinde izlenmesi için filmlerde bir bağlamsal ve kronolojik devamlılık olmasıdır. Bu eksende seri niteliğinde olan, yapımcısı ya da senaristinin aynı olduğu filmlere özelliklere yer verilmiştir. Bunun da

bize filmlerin temalarının ya da işlenen fikirlerin izleyici tarafından satın alındığını gösterdiği kabul edilmiştir.

Postmodern film listesi kapsamında şu filmler tespit edilmiştir:

Tablo 1. Postmodern Film Listesi (https://www.boxofficemojo.com/)

	FİLMİN ADI	YILI	TÜRÜ	HASILATI
1.	Gençlik Yılları (American Graffiti)	1973	Komedi, Dram	115,000,324 Dolar
2.	Westworld	1973	Bilim Kurgu, Aksiyon	10,000,000 Dolar
3.	Çin Mahallesi	1974	Gizem, Polisiye	29,225,935 Dolar
4.	Taksi Şoförü	1976	Dram, Drama	28,570,902 Dolar
5.	Forrest Gump	1976	Komedi, Dram	678,226,133 Dolar
6.	Yıldız Savaşları	1977	Bilim Kurgu	775,398,007 Dolar
7.	Annie Hall	1977	Romantik Komedi	38,287,178 Dolar
8.	Yaratık (Alien)	1979	Bilim Kurgu, Korku	106,285,522 Dolar
9.	Kutsal Hazine Avcıları	1981	Macera, Aksiyon	389,925,971 Dolar
10.	İlk Aşk, İlk Dans	1981	Dans, Romatik	213,954,27 Dolar
11.	Fransız Teğmen'in Kadını	1981	Romantik, Dram	26,890,068 Dolar
12.	Blade Runner	1982	Bilim Kurgu, Gerilim	41,676,878 Dolar
13.	Liquid Sky	1982	Bilim Kurgu, Hiciv	1,700,000 Dolar
14.	Chan Is Missing	1982	Bilim Kurgu	Bulunmamıştır
15.	Vadiden Gelen Kız	1983	Romantik Komedi	17,343,596 Dolar
16.	Brezilya	1985	Bilim Kurgu, Fantastik	9,949,953 Dolar
17.	Geleceğe Dönüş	1985	Bilim Kurgu, Komedi	381,906,762 Dolar
18.	Örümcek Kadının Öpücüğü	1985	Dram	17,009,654 Dolar
19.	Mavi Kadife	1986	Gizem/suç	8,618,766 Dolar
20.	Pembe Güzellik	1986	Romantik Komedi	40,479,480 Dolar
21.	Seks Yalanları	1986	Dram	24,741,667 Dolar
22.	Karımı Kaçırdılar	1986	Komedi, Kara Mizah	71,624,879 Dolar
23.	Peggy Sue Evlendi	1986	Fantezi, Romatik	41,488,348 Dolar
24.	Sinek	1986	Korku, Bilim Kurgu	60,629,159 Dolar
25.	Robocop	1987	Bilim Kurgu, Aksiyon	53,425,389 Dolar
26.	Manken	1987	Romantik, Fantastik	42,721,196 Dolar
27.	Beterböcek	1988	Komedi, Fantastik	74,270,074 Dolar
28.	Kara Yağmur	1989	Aksiyon, Suç	134,212,055 Dolar
29.	Doğruyu Seç	1989	Dram, Komedi	37,295,445 Dolar
30.	Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark	1989	Macera, Aksiyon	389,925,971 Dolar

31.	Masum Sanık Roger Rabbit	1989	Macera, Komedi, Fantast	329,803,958 Dolar
32.	Dr. Caligari	1989	Korku, Bilim Kurgu	Bulunmamıştır
33.	Bill ve Ted'in Maceraları	1989	Bilim Kurgu, Komedi	40,508,994 Dolar
34.	Batman	1989	Aksiyon, Macera	441,569,241 Dolar
35.	Geleceğe Dönüş II	1989	Bilim Kurgu, Komedi	331,950,002 Dolar
36.	Geleceğe Dönüş III	1990	Bilim Kurgu, Komedi	244,527,583 Dolar
37.	Makas Eller	1990	Aşk, Fantastik, Dram	86.024.005 Dolar
38.	John Malkoviç Olmak	1990	Komedi, Fantastik	23,106,667 Dolar
39.	Gerçeğe Çağrı	1990	Bilim Kurgu	261, 317,921 Dolar
40.	Özel Bir Kadın	1990	Romantik Komedi	463,406,268 Dolar
41.	Vahşi Duygular	1990	Dram, Suç	14,561,425 Dolar
42.	Barton Fink	1991	Gerilim, Komedi, Dram	6,153,939 Dolar
43.	Thelma ve Louise	1991	Suç, Dram	45,457,532 Dolar
44.	Benim Güzel Idaho'm	1991	Dram, Romantik	6,401,336 Dolar
45.	The Dark Backward	1991	Komedi, Hiciv	28,654 Dolar
46.	Dünya'nın Sonuna Kadar	1991	Bilim Kurgu, Dram	829,625 Dolar
47.	Manken 2	1991	Romantik, Fantezi,	3,752,428 Dolar
48.	Rezervuar Köpekleri	1992	Suç, Dram	2,913,644 Dolar
49.	Gerçeği Arayış	1992	Gerilim, Dram	28,590,665 Dolar
50.	Oyuncaklar	1992	Macera, Komedi, Dram	23,278,931 Dolar
51.	İkiz Tepeler: Ateşte Benimle Yürü	1992	Gizem, Korku	28,590,665 Dolar
52.	Komşunun Karısı	1992	Gerilim, Psikolojik Geril	21,591,800 Dolar
53.	Genç Bekar Bayan Aranıyor	1992	Gerilim, Dram	48,017,402 Dolar
54.	Köpeği Isıran Adam	1992	Suç, Polisiye	205,569 Dolar
55.	Temel İçgüdü	1992	Gerilim, Gizem	352,927,224 Dolar
56.	Son Kahraman	1993	Aksiyon, Komedi	317,298,489 Dolar
57.	Ucuz Roman	1994	Dram, Suç	213,928,762 Dolar
58.	Bir Şirket Komedisi	1994	Komedi, Fantastik, Dram	2,816,518 Dolar
59.	Katil Doğanlar	1994	Suç, Dram	50, 283,563 Dolar
60.	Venüs Deltası	1995	Romantik Drama	63,174 Dolar
61.	Ölü Adam	1995	Fantastik, Dram, Westerı	1,085,079 Dolar
62.	Çığlık	1996	Korku, Gerilim, Gizem,	173,046,663 Dolar
63.	Basquiat	1996	Dram, Biyografi	3,011,195 Dolar
64.	Schizopolis	1996	Komedi, Hiciv	10,580 Dolar
65.	Ölümcül Oyunlar	1997	Gerilim, Dram, Suç	Bulunmamıştır
66.	Kayıp Otoban	1997	Karai Neo-Noir	3,703,548 Dolar
67.	Büyük Lebowski	1998	Komedi, Suç	46,748,721 Dolar
68.	Truman Show	1998	Komedi, Bilim, Kurgu, Dram	264,118,201 Dolar

69.	Karanlık Şehir	1998	Fantastik, Dram, Aksiyon	27,200, 316 Dolar
70.	Six-String Samurai	1998	Bilim Kurgu, Aksiyon	146,125 Dolar
71.	Pi	1998	Dram, Gerilim	3,221,152 Dolar
72.	Matrix	1999	Bilim Kurgu, Aksiyon	467,222,768 Dolar
73.	Amerikan Güzeli	1999	Dram	356,296,601 Dolar
74.	Dövüş Kulübü	1999	Dram, Suç	101,209,702 Dolar
75.	Akıl Defteri	2000	Gerilim, Gizem	40,047,078 Dolar
76.	Bir Rüya için Ağıt	2000	Dram, Psikolojik Gerilim	7,390,108 Dolar
77.	Amerikan Sapığı	2000	Komedi, Dram, Suç	34,266,564 Dolar
78.	Stingray Sam	2000	Müzikal, Bilim Kurgu	Bulunmamıştır
79.	The American Astronaut	2001	Müzikal Bilim Kurgu	Bulunmamıştır
80.	Kırmızı Değirmen	2001	Aşk, Dram, Müzikal	184,935,320 Dolar
81.	Mulholland Çıkmazı	2001	Gerilim, Dram, Gizem	20,112,339 Dolar
82.	Simone	2002	Bilim Kurgu, fantezi	19,576,023 Dolar
83.	Tulse Luper'ın Çantaları, I. Bölüm: Moab Öyküsü	2003	Dram, Gerilim	90,071 Dolar
84.	Kill Bill Volume 1	2003	Gerilim, Suç, Aksiyon	180,906,076 Dolar
85.	Sil Baştan	2004	Dram	74,036,715 Dolar
86.	Zombilerin Şafağı	2004	Komedi	30,097,092 Dolar
87.	Asi Gençlik	2005	Gizem, Kara	199,963 Dolar
88.	Kapımı Çalma Sakın	2005	Western, Dram	4,663,501 Dolar
89.	Marie Antoinette	2006	Dram, Romantik	60.917.189 Dolar
90.	Rüya Bilmecesi	2006	Komedi, Fantastik	15,116,179 Dolar
91.	New York Yanılsamaları	2008	Dram	4,658,401 Dolar
92.	The Informers	2008	Gerilim, dram	382,174 Dolar
93.	Siyah Dinamit	2009	Aksiyon, Komedi	296,557 Dolar
94.	Başlangıç	2010	Aksiyon, Bilim Kurgu	836,800,000 Dolar
95.	Dürüst Oyun	2010	Gerilim, Dram	24,200,000 Dolar
96.	Sürücü	2011	Macera, Gerilim, Suç	77,187,281 Dolar
97.	Olmak İstediğim Yer	2011	Dram, Komedi	11,928,909 Dolar
98.	Beauty Is Embarrassing	2012	Belgesel, Komedi	Bulunamamıştır
99.	Muhteşem Güzellik	2013	Dram, Komedi	21,164,400 Dolar
100.	Blade Runner 2049	2017	Bilim Kurgu, Aksiyon	259,334,548 Dolar

Çalışmamızın amacı bağlamında yukarıda ifade edilen kriterleri karşılayan 5 film tespit edilmiştir. Bu filmler şunlardır: Westworld (1973), Blade Runner (1982), Truman Show (1998), Simone (2002), Blade Runner 2049 (2017).

Basında ve medyada en çok takip edilen filmlerin başında konusu ve kullanılan film teknikleri bağlamında bilim kurgu filmlerinin kült örnekleri arasında yerini alan Blade Runner gelmektedir. Pek çok internet sitesinde ve akademik yayınlarda postmodern filmlerin başında gelen Blade Runner, Philip K. Dick'in "*Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?*" ("Do Androids Dream of Electric Ship?") adlı bilim kurgu romanından esinlenilerek beyaz perdeye uyarlanmıştır.

Blade Runner'ın ilk vizyona girdiği 1982 yılından itibaren sekiz farklı kurgusu yapılmıştır. İlk vizyona giren kurgusu izleyiciler tarafından tam anlaşılamayınca film stüdyonun birçok müdahalesine maruz kalmıştır. 1992 yılında ise filmin yönetmeni Ridley Scott'ın da onayı alınarak "Yönetmen Kurgusu" (Director Cut) versiyonu çıkarılmıştır. Ancak filmin nihai kurgusu, her ne kadar yönetmen kurgusu ile hemen hemen aynı olsa da Ridley Scott tarafından birkaç sahne eklenerek ve dijital olarak yenilenerek yapılan "Son Kurgu" (Final Cut) versiyonudur. Bu bağlamda film ilk vizyona girdiğinde iyi bir gişe başarısı elde edemese de yıllar içinde izlendikçe izleyiciler tarafından beğenilerek, kült bir film haline gelmiştir. Ancak yapımcıların bu tema etrafında film çekme ısrarları da dikkat çeken bir konudur. Nitekim bu ısrarın sonucu; yıllar geçtikçe Blade Runner'ın etkilerinin ne kadar büyük olduğu özellikle ondan sonra çekilen bilim kurgu filmleri ile anlaşılmıştır. Zira pek çok bilim kurgu filminde ve hatta animelerde Blade Runner'ın yarattığı dünyadan özellikle felsefi bağlamda izler görmek mümkündür (https://www.youtube.com/watch?v=378RXLwUNB4).

Kült bir bilim kurgu filmi olarak önemi yıllar içinde daha iyi anlaşılan Blade Runner aynı zamanda 1983 yılından 2008 yılına kadar çok çeşitli alanlarda da pek çok ödül almıştır. Bu ödülleri şu şekilde sıralayabiliriz. 1983, BAFTA ödülleri (British Akademi Sinema Ödülleri) En İyi Görüntü Yönetmeni, En İyi Kostüm Tasarımı, En İyi Yapım Tasarımı, 1983 Hugo Ödülü, En İyi Dramatik Sunum, 1983 Londra Film Eleştirmenleri Ödülleri Özel Başarı Ödülü, 1983 Los Angeles Film Eleştirmenleri Ödülleri En İyi Görüntü Yönetmeni Ödülü. Bunların yanı sıra Blade Runner, 2002 yılında Channel 4'ün En İyi 100 Film oylamasında 8. sırada yer almıştır. 2007 yılında, Amerikan Film Enstitüsü'nün tüm zamanların en büyük 97. filmi olarak ilan edilirken, yine 2007 yılında Britanyalı sinema dergisi Empire tarafından "Şimdiye Dek Yapılmış En İyi Bilim Kurgu Filmi" seçilmiştir. 2008 yılında ise bir taraftan Amerikan Film Enstitüsü'nün "Tüm Zamanların En İyi 10 Bilim Kurgu Filmi" listesinde 6. sırada yer alırken, diğer taraftan da New

Scientist okuyucuları tarafından "Tüm Zamanların En Favori Bilim Kurgu Filmi" seçilmiştir. Ayrıca The Screen Directory'nin En İyi Filmler listesinde 3. olurken, Time dergisinin seçtiği en iyi 100 filmden biri olmuştur (https://tr.wikipedia.org). Bu eksende kült bir Hollywood bilim kurgu filmi olarak sinema tarihinde yerini alması bakımından Blade Runner analiz kapsamında 1980-1989 yılları arasındaki dönem için seçilen film olmuştur.

Çalışma kapsamında gelecek analizinin belli bir süreklilik içinde olması ve bu doğrultuda seri niteliğinde olan filmlere yer verilmesi bakımından seçilen ikinci film Blade Runner'ın devam filmi olan 2017 yapımı Blade Runner 2049'dur. Birçok film eleştirmenine göre (Özyurt, 2017; Kural, 2017; Vardan, 2017; Göral, 2017) Blade Runner 2049 bir taraftan efsanevi bir film olarak ifade edilen Blade Runner'ın evrenine ve büyüsüne sadık kalmış sağlam bir bilim kurgu filmi iken, diğer taraftan da basit bir kopya olmayan bir devam filmi olmuştur. Özellikle orijinal filmin evrenine zarar verilmemesi ve bir anlamda ilk filmin bağlamının devam ettirilmesi noktasında iki filmin senaryosunda aynı ismin (Hampton Fancher) yer alması ve ilk filmin yönetmeni Ridley Scott'un ikinci filmin hem yapımcıları arasında olması hem de danışman olarak filmin her aşamasında yer alması çok büyük faktör olmuştur. Filmin aldığı ödülleri ise şu şekilde sıralayabiliriz: En İyi Görüntü Yönetmeni Oscar'ı, En İyi Görsel Efekt Oscar'ı, BAFTA En İyi Görüntü Yönetmeni ve BAFTA En İyi Görsel Efekt Ödülü, Amerikan Görüntü Yönetmenleri Birliği Filmlerde En İyi Görüntü Yönetmeni Ödülü, Satellite En iyi Görüntü Yönetmeni Ödülü, Satellite En İyi Görsel Efekt Ödülü, ABD Ulusal Film Eleştirmenleri En İyi Görüntü Yönetimi Ödülü, Fantastik Film Dalında Sanat Yönetmenleri Birliği Ödülü, Film Eleştirmenleri En İyi Görüntü Yönetimi Ödülü (https://www.google.com/search?q=blade+runner+2049). Bütün bu bilgiler doğrultusunda Blade Runner 2049 postmodern bir Hollywood bilim kurgu filmi olması bağlamında çalışma kapsamında seçilen ikinci film olarak 2010-2019 yılları arasındaki döneme ilişkin seçilmiştir.

Çalışma kapsamında seçilen bir diğer film ise pek çok bilim kurgu kitabının yazarı ve Jurassic Park'ın senaristi Michael Chricton tarafından yazılan ve yönetilen 1973 yapımı Westworld filmidir. Westworld filmi 1973 yılında gösterime girmesine rağmen 2016 yılında Warner Bross tarafından yapılan Westworld isimli bilim kurgu dizisinin esin kaynağıdır. Hatta dizinin filmin gelişmiş hali olduğunu da söyleyebiliriz. Bu bağlamda

Westworld etkileri günümüze kadar uzanan bir bilim kurgu filmi olmuştur. Bunun yanı sıra film özellikle konu bağlamında Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmleri ile benzer temalar içermesi bakımından da analizde devamlılığın korunmasını sağlamaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda Westworld çalışma kapsamında seçilen üçüncü film olarak 1970-1979 yılları arasındaki dönem için analize dahil edilmiştir.

Analizi yapılan bir diğer kült film ise 1998 yapımı bir Hollywood filmi olan Truman Show'dur. Truman Show dram unsurlarına yer verse de, aynı zamanda bir bilim kurgu filmi olarak sinema tarihinde yerini almış, oldukça ses getiren filmlerden biri olmuştur. Bu eksende, film çeşitli alanlarda farklı kuruluşlar tarafından pek çok ödül almıştır. Bu ödülleri şu şekilde sıralayabiliriz: Altın Küre Sinema Dalında En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu Ödülü, Altın Küre Sinema Dalında En İyi Erkek Sinema Oyuncusu Ödülü, Altın Küre En Özgün Film Müziği Ödülü, En İyi Erkek Oyuncu Dalında MTV Film Ödülü, Hugo En İyi Dramatik Sunum Ödülü, Ulusal Eleştiri Kurulu En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu Ödülü, BAFTA En İyi Yönetmen Ödülü, BAFTA En İyi Özgün Senaryo Ödülü, BAFTA En İyi Yapım Tasarım Ödülü, En İyi Amerikan Film Dalında Robert Ödülü, ASCAP (Amerikan Besteciler, Yazarlar ve Yayıncılar Derneği) Film ve Televizyon Müzik Ödülü, Satellite En İyi Sanat Yönetmenliği ve Yapım Tasarımı Ödülü, Londra Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Yönetmen Ödülü, Londra Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Senaryo Ödülü, En İyi Senaryo Saturn Ödülü, En İyi Fantastik Film Saturn Ödülü, En İyi Özgün Müzik Chicago Sinema Eleştirmenleri Derneği Ödülü, En İyi Avrupa Dışı Film Dalında Avrupa Film Ödülü, Favori Yardımcı Erkek Oyuncu Dalında Blockbuster Entertainment Ödülü (Drama) Çevrimiçi Sinema Eleştirmenleri Topluluğu En İyi Özgün Senaryo Ödülü, Southeastern Film Eleştirmenleri Derneği En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu Ödülü, Florida Film Eleştirmenleri Birliği En İyi Yönetmen Ödülü (https://www.google.com/search?q=truman+show)

Son olarak 2000-2009 yılları arasındaki döneme ilişkin filmimizi seçebilmek için yine analizde süreklilik ve bağlamsal devamlılık dikkate alınmış ve Truman Show'un senaristi Andrew Niccol'ün filmleri araştırılmıştır. Genellikle postmodern konulu filmler yazan ve yöneten Niccol'ün filmleri 1997 yılında Gattaca ile başlamaktadır ve Niccol 2000-2009 yılları arasında ise Savaş Tanrısı ve Simone filmlerini yazıp yönetmiştir. Bu noktada hem postmodern bir film olması hem de yer yer ironik ve mizahi unsurlar barındırsa da bir

bilim kurgu filmi olarak seçilen diğer filmlerle ilişkili olması bakımından Simone çalışma kapsamında seçilen son film olmuştur.

Araştırma kapsamında seçilen bu filmlerin kronolojik olarak künyeleri ve özetleri ise şu şekildedir:

Westworld

Filmin Künyesi

Tablo 2. Westworld Filminin Künyesi

Yönetmen	Michael Crichton
Yapımcı Firma	Metro Goldwyn Mayer
Yapımcı	Paul N. Lazarus III
Senarist	Michael Crichton
Yapım Yılı	1973
Tür	Bilim Kurgu, Aksiyon Filmi
Gişe Hasılatı	10,000,000 Dolar
Oyuncular	Yul Brynner, Richard Benjamin, James Brolin, Dick van Patten, Anne Randal, Norman Bartold, Anne Bellamy, Jared Martin, Linda Gaye Scott

Filmin Özeti

Film geleceğin tatili olarak ifade edilen Delos Tatil Köyü'ndeki her şeyin kontrolden çıkması sonucu ziyaretçilerin android robotlar tarafından öldürülmesini anlatmaktadır. Delos Tatil Köyü Batı Dünyası, Ortaçağ Dünyası ve Roma Dünyası olmak üzere üç farklı dünyanın birebir kopyalarının inşa edildiği eğlence merkezlerinden oluşur. Bu eğlence merkezlerinde insan görünümlü androidler ziyaretçilere hizmet vermektedir ve androidler de dahil her şey gerçekliğin birebir kopyası olarak tasarlanmıştır. Bu noktada ziyaretçiler eğlence merkezlerinde bazen neyin gerçek neyin yapay olduğu konusunda bir ikilem yaşamakta ve yaşadıkları deneyimleri "gerçek" olarak ifade etmektedir. Ancak tatil köyünde birtakım teknolojik aksaklıklar meydana gelir ve yönetim eğlence merkezini kapatıp, gerekli teknik bakımları yapmak yerine eğlence merkezine ziyaretçi almaya devam eder ve kısa bir süre içinde robotlar onları kontrol eden teknik ekibin denetiminden

çıkarak ziyaretçileri öldürür ve teknik ekip de teknolojik sistemin çökmesi sonucunda çalıştıkları ortamda kapalı kalıp, havasızlıktan ölürler.

Blade Runner

Filmin Künyesi

Tablo 3. Blade Runner Filminin Künyesi

Yönetmen	Ridley Scott
Yapım Şirketi	The Ladd Company, Warner Bros Picture, Ridley Scott Company
Yapımcı	Jerry Perenchio, Bud Yorkin, Michael Deely
Senarist	David Webb Peoples, Hampton Fancher
Yapım Yılı	1982
Tür	Bilim Kurgu, Aksiyon Filmi
Gişe Hasılatı	41,676,878 Dolar
Oyuncular	Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Darly Hannah, Edward James Olmos, Joanne Casssidy, M. Emmet Walsh, Brion James, John Edward Alien, William Sanderson, Morgan Paull, Hy Pyke, Kevin Thompson, Joe Turkel

Filmin Özeti

1982 yapımı olan film 2019 yılının Los Angeles'ını anlatmaktadır. Filmde Tyrell Corporation adı verilen bir şirket dünya dışı kolonilerde çalıştırılmak üzere tıpkı insan gibi görünen, düşünen ancak fiziksel ve zihinsel olarak insandan çok daha güçlü özelliklere sahip olan replikantları üretmektedir. Tyrell Şirketi tarafından ömürleri dört yıl ile sınırlandırılan replikantlar isyan ederek kolonilerden kaçar ve dünyaya gelir. Bu bağlamda film bu kaçak replikantları yakalamaya çalışan ve Blade Runner olarak ifade edilen bir replikant avcısı olan Deckard'ın bu replikantları yakalama hikayesini konu edinir. Deckard bu replikantlardan ikisini öldürür, ancak bir replikant olduğunu bilmeyen ve kendisini insan zanneden Rachael isimli replikanta aşık olur. Deckard'ın aşkı karşılıksız değildir, Rachael da ona aşıktır ve hatta Deckard'ın hayatını kurtarmak için bir replikantı bile öldürür. Deckard'ın hayatını kurtaran yalnızca Rachael değildir, replikantların lideri olan Roy da Deckard ile giriştikleri mücadele sonucunda Deckard

onu öldürmek isterken o, Deckard'ı yüksek bir binanın çatısından düşmekten kurtarır ve böylece hem Deckard'a hem de izleyiciye insanlığın ne olduğunu sorgulatır, peşi sıra da bir şiir okuyarak ölür. Bütün bu olanlardan oldukça etkilenen Deckard ise tam Rachael ile kaçmak için evden çıktığında dairesinin önüne koyulan bir origami aracılığıyla kendisinin de aslında kendini insan zanneden bir replikant olduğunu anlar.

Truman Show

Filmin Künyesi

Tablo 4. Truman Show Filminin Künyesi

Yönetmen	Peter Weir
Yapım Şirketi	Universial Pictures, Scott Rudin Production
Yapımcı	Andrew Niccol, Scott Rudin, Edward S. Feldman, Adam Schroeder
Senarist	Andrew Niccol
Yapım Yılı	1998
Tür	Bilim Kurgu, Dram Filmi
Gişe Hasılatı	264,118,201 Dolar
Oyuncular	Jim Carey, Ed Haris, Laura Linney, Noah Emmerich, Natascha McElhonei Paul Giametti, Holland Tyalor Peter Krause, Blair Slater, Una Damon, Kade Coates, brian Delate Harry Shearer, Philip Baker Hall, Marcia DeBonis, Joel McKinnen, Adam Tomei, Heidi, Schanz, Fritz Dominique, O-Lan Jones, Antoni Corone, John Pleshette, Mario Ernesto Sanchez, Terry Camilleri

Filmin Özeti

İstenmeyen bir gebelik sonucu dünyaya gelen Truman, daha anne karnındayken bir yapım şirketi tarafından evlat edinilir ve doğumundan itibaren her an her yerde kameralarla izlenerek, hayatı Truman Show adıyla tüm dünyaya bir reality şov olarak sunulur. Bu şov ürün yerleştirme yoluyla yapılan reklamlardan elde edilen gelirlerle finansa edilmektedir. Bu nedenle programda sık sık karakterler tarafından ürün reklamları yapılmaktadır. Bütün bu olan bitenden habersiz olan Truman ise yapım şirketi tarafından kendisi için kurulan yapay bir dünyada (Seaheaven Adası) oyunculardan oluşan yapay ilişkiler içinde yaşamını sürdürür, ta ki bir gün yıllar önce öldüğünü sandığı babası karşısına çıkana

kadar. Bu karşılaşmadan itibaren Truman kendisinin sürekli izlendiğine ilişkin birtakım ipuçları yakalar ve hayatını sürdürdüğü Seaheaven Adası'nın dışına çıkmak ve sevdiği kadın olan Sylvia'nın yaşadığını zannettiği Fiji adalarına gitmek ister. Her seferinde engellenen Truman bir yolunu bulup kaçtığında ise yapay dünyasının sınırları ile karşı karşıya kalarak kendisi hakkındaki gerçekleri öğrenir. Bütün bu olan bitene rağmen, şovun yönetmeni Christof onu adada tutmaya ve programı devam ettirmeye çalışsa da, Truman bu teklifi kabul etmez ve adeta seyirciyi selamlayarak, bir stüdyodan ibaret olan Seaheaven Adası'nın kapısından çıkar gider.

Simone

Filmin Künyesi

Tablo 5. Simone Filminin Künyesi

Yönetmen	Andrew Niccol
Yapım Şirketi	Niccol Films, New Line Cineme, Jersey Films
Yapımcı	Andrew Niccol, Daniel Lupi
Senarist	Andrew Niccol
Yapım Yılı	2002
Tür	Bilim Kurgu, Fantezi Film
Gişe Hasılatı	19,576,023 Dolar
Oyuncular	Al Pacino, Rachel Roberts, Catherine Keener, Evan Rachel Wood, Pruitt Taylor Wince, Jason Schwartzman, Jay Mohr, Darnell Williams, Dani el von Bargen, Chris Coppola, Jim Rash, Jeffry Pierce, Rebecca Rominj, Elias Koteas, Hal Ozsan

Filmin Özeti

Bir sanat yönetmeni olan Viktor Transky artık oyuncuların kaprislerinden bıkmış ve yaptığı filmler beğenilmemeye başlayınca çalıştığı ve aynı zamanda eski eşinin sahibi olduğu stüdyodan kovulmuştur. Viktor kovulduğu günün akşamında Hank isimli bir bilgisayar mühendisi ile karşılaşır. Hank, Viktor'a sanal bir oyuncu tasarladığını, ancak bu tasarım sırasında hastalandığını ve kısa süre içerisinde hayatını kaybedeceğini söyler. Hank dediği gibi kısa bir süre sonra hayatını kaybeder ancak tasarladığı sanal oyuncu Viktor'a miras kalır. Viktor "Simulation One" isminin kısaltmasından oluşan "Simone"

isimli bu sanal oyuncu üzerinde tıpkı bir bebeğin anne karnında geçirdiği süre gibi dokuz ay boyunca çalışır ve sonunda onu filminde oynatır. Viktor'un filmi çok başarılı bulunur ve kimse Simone'nun bir insan olmadığını anlamaz, üstelik Simone kısa süre içerisinde çok ünlenerek bir Hollywood yıldızı haline gelir. Ancak sanal bir oyuncu olan Simone'un yükselişi yönetmen Viktor'u gölgede bırakır ve Viktor Simone'u yok etmeye çalışır. Bunun üzerine Simone'a ait bütün teknik araçları bir bavula koyarak denize atar. Ancak Viktor bu sırada güvenlik kameraları tarafından gözetlenmektedir ve Simone'un cesedini bavula koyup denize atmakla suçlanarak tutuklanır. Artık bir tutuklu olan Viktor, Simone'un bir bilgisayar programından ibaret sanal bir oyuncu olduğunu söylese de kimseyi buna inandıramaz. Diğer taraftan Viktor'un kızı Lainey her şeyi öğrenir ve babasını kurtarmak için bilgisayarda Simonu'u tekrar oluşturur ve annesi ile birlikte bir canlı yayınla Simone'un yaşadığını tüm dünyaya duyururlar. Bu gelişme üzerine Viktor serbest bırakılır. Viktor Simone'dan kurtulmak isterken bir film stüdyosu sahibi olan eski eşi Elaine ise sadece Simone ile yetinmemeleri gerektiğini, yeni sanal karakterler de yaratabileceklerini de söyler ve film Elaine'nin bu sözlerini doğrularcasına Simone'un doğurduğu Chip isimli sanal bebeğin görüntüleriyle son bulur.

Blade Runner 2049

Filmin Künyesi

Tablo 6. Blade Runner 2049 Filminin Künyesi

Yönetmen	Denis Willeneuve
Yapım Şirketi	Columbia Pictures, Alcon Entertainment, Scott Free Production, Thunderbi Entertainment, Torridon Films Bud Yorkin Production
Yapımcı	Andrew A. Koseve, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Cynthia Yorkin
Senarist	Michael Green, Hampton Fancher
Yapım Yılı	2017
Tür	Bilim Kurgu, Gerilim Filmi
Gişe Hasılatı	259,334,548 Dolar
Oyuncular	Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana De Armas, Mackenzie Davis, Sylvia, Hoeks, Jared Leto, Robin Wright, Dave Bautista, Carla Juri, David Dastmalchian, Edward James Olmos, Barkhad Abdi, Lennie James, Hiyam Abbas, Tomas Lemarquis, Sallie Harmsen

Filmin Özeti

Blade Runner'ın devam filmi olan Blade Runner 2049 ilk filmin otuz yıl sonrasında yani 2049 yılında geçmektedir. Aradan geçen süre içerisinde önce replikantların üretimi yasaklanmış, ardından yapay tarım yapan Wallace Şirketi'nin tamamen itaatkâr replikantlar üretebileceğini kanıtlamasıyla yeniden replikant üretimine izin verilmiştir. Birinci filmden farklı olarak ikinci filmde replikantların ömürleri dört yıl ile sınırlı değildir, sayıları çoğalmıştır ve her türlü işte çalışabilmektedirler. Bu replikantlardan biri de polis memuru bir Blade Runner olan K'dir. Bu filmde, ilk filmde birbirine aşık olan ve filmin sonunda birlikte kaçan Deckard ve Rachael'in bir çocukları olduğu ortaya çıkar. K, amiri tarafından bu çocuğu bulmak ve öldürmekle görevlendirilir. Ancak bazı rastlantılar sonucu K, bu çocuğun kendisi olduğuna inanır ve Deckard'ın peşine düşer. Diğer taraftan da Wallace Şirketi kendi replikantlarına üreme özelliği kazandırabilmek için bu çocuğun peşine düşer ve K'yi izlemeye başlar. K, Deckard'ı bulduğu sırada Deckard, K'yi izleyen Wallace Şirketi tarafından kaçırılır ve K de ağır yaralanır. Sonrasında Freysa liderliğindeki replikantlar tarafından kurtarılan K, Rachael'in çocuğunun kendisi olmadığını öğrenir, ancak yapabileceği en insanca şeyi yapmak için Deckard'ı kurtarmaya karar verir. K aldığı bu kararı uygular ve Deckard'ı kurtararak çocuğuna kavuşmasını sağlar. Ancak Deckard çocuğuna kavuşurken, K de aldığı yaralara daha fazla dayanamaz ve hayatını kaybeder.

1.2.2. Veri Analiz Teknikleri

Çalışma kapsamında analize dahil edilecek filmlerin seçimi önemli olmakla birlikte, bir diğer önemli husus hangi sahnelerin analize dahil edileceğidir. Bu noktada çalışmada hangi sahnelerin analize dahil edileceği konusunda, nitel araştırmadaki kuram kullanımına ilişkin farklılıklar dikkate alınmış ve nitel araştırmada dört farklı kuram kullanımından nicel araştırmalardakine benzer şekilde davranışlar ve tutumlar için kapsamlı bir açıklama yapılması tercih edilmiştir (Creswell, 2016: 64). Bu bağlamda çalışmada postmodernizme, postfordizme, kitleleri yönlendirme ve denetleme mekanizmalarına ilişkin kuramlar referans alınarak, kuramsal bir temel oluşturulmuştur.

Çalışmada kuramsal bir temel oluşturulduktan sonra bu temel doğrultusunda araştırma soruları hazırlanarak, bu soruların cevapları olacak şekilde elde edilen bulgular

temalaştırılmıştır (Creswell, 2016). Temalaştırılma işlemi yapılırken filmin geleceğin toplumunun hipergerçek bir inşasını sunduğu noktasından hareket edildiği için filmin orijinal bağlamını ve temalarını atlamamak adına her bir sahne defalarca izlenmiştir. Bu nedenle öncelikle sahnelerden elde edeceğimiz veri kaybını önlemek adına herhangi bir kurama bağlı kalmadan "sürekli karşılaştırma yöntemi" (Strauss ve Corbin, 1998) bağlamında açık kodlamalar yapılmıştır. Açık kodlamalar filmde kodlanacak veri kalmayana kadar devam etmiştir. Daha sonra bu kodlamalar birbirlerine benzer ve farklı olmaları bağlamında incelenerek, eksensel kodlamalar ile alt temalar oluşturulmuştur. Son olarak da seçici kodlama ile üç ana tema belirlenmiştir. Bu temalar üretim sürecine ilişkin temalar, kitleleri yönlendirme ve denetleme mekanizmalarına ilişkin temalar, değerlere ilişkin temalar şeklindedir.

Her filmin analiz edilmesi sonucunda oluşturulan bu temalar ve alt temalar için ayrı ayrı bilişsel haritalar oluşturulmuş ve bulgular üç farklı kodlama sonucunda bu bilişsel haritalar ile birlikte sunulmuştur. Bu bağlamda öncelikle her sahneye ilişkin ve sahnede geçen olayın anlaşılmasına yardımcı olacak nitelikte ve sayıda fotoğrafa yer verilmiş, ardından bir bağlam oluşturulması için sahnenin diyalogları yazılmıştır. Bu noktada her bir sahne için bir fotoğraf listesi oluşturulmuş ve sonrasında fotoğraf listesinden o sahneyi en iyi anlatabilecek fotoğraflar seçilmiştir. Ayrıca analize dahil edilen her bir sahne gerek kuramsal açıklamalar gerek alanda yapılan çalışmalar gerekse güncel gelişmeler doğrultusunda yorumlanmıştır.

Çalışmada verilerin analizinin yapılmasında önemli olan bir diğer nokta geçerlik ve güvenirliktir. Bu noktada nitel bir araştırmacının detaylı bilgilere ve derin anlamlara ulaşabilmek için uzun süre sahada kalması gerektiğinden (Creswell, 2016: 243) hareketle araştırma sorularına doğru cevaplar bulabilmek için her bir sahne tekrar tekrar izlenmiş ve sahnelerin karşılıkları olan temaya ya da temalara ait olup olmadıkları sürekli sorgulanmıştır. Bu noktada analize dahil edilen bütün sahnelerin tek tek transkripti yapılarak, (Creswell, 2016: 253) araştırmanın güvenilirliği artırılmaya çalışılmıştır.

Çalışmada dikkat edilen bir diğer husus görsellerin veri olarak toplanması, analiz edilmesi ve araştırma sürecinin yorumlanması aşamalarında etik bir yaklaşımın benimsenmesidir. Bu nedenle araştırmada görsel bir veri kaynağı olarak kullanılan her bir film için filmin yapım yılının, yönetmeninin, yapımcısının, senaristinin, oyuncularının bilgilerinin yer

aldığı künyeler hazırlanarak, (Bedir Erişti, 2017: 329, 346) film özetleri ile birlikte verilmiştir.

Analiz süreci boyunca göz önünde bulundurulan önemli noktalardan biri de araştırmacının içerideki biri dışarıdaki biri dengesini korumasıdır. Bu noktada araştırmacının anlam dünyasının sürece katılması riskine karşı dikkatli olunmuş, filmlerin incelenmesi ve yorumlanması sürecinde araştırmacının sahneleri kendi anlam dünyasının bakış açısı ile değerlendirmemesine dikkat edilmiştir (Pink, 2003). Ayrıca filmlerin içeriğini ve bağlamını göz önünde bulundurarak, bu ikisinin oluşturduğu içsel ve dışsal anlatıma detaylı bir şekilde yaklaşılmış (Banks, 2001: 12) ve her bir sahne, diyalogları ve yorumları ile birlikte bir bağlam içerisinde sunulmuştur. Böylelikle her bir sahnenin analizi ayrıntılı bir şekilde etik kurallar gözetilerek yapılmıştır.

2. BÖLÜM
ÇALIŞMANIN KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

Çalışmanın kuramsal ve kavramsal çerçevesi iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, teknoloji toplumunda değişen üretim süreci kapsamında postfordizme ve değişen kültürel değerler kapsamında postmodernizme ilişkin teorik bir açılımdan oluşmaktadır. İkinci bölümde ise teknoloji toplumunda postmodern dönemde sanatın özellikleri ve fonksiyonları üzerinden sinemaya ve sinemada gerçekliğin inşasına ilişkin teorik bir bakış açısı sergilenmektedir.

2.1. TEKNOLOJİ TOPLUMU/ENFORMASYON TOPLUMU

Bir toplumsal yapı yerleşik kurumları, kural ve normları ile dengede dururken nasıl olur da değişmeye başlar ve bu değişim toplumsal yapının her bir parçasını kapsar hale gelir? Bu sorunun cevabı açısından değişimi başlatan en dinamik ögelerden biri teknolojik gelişmelerdir (Şaylan, 2016b: 164). Tarihsel süreç içerisinde gerek ağır sanayi alanındaki gelişmelerle birlikte sanayi devriminin gerçekleşmesi sonucunda tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişte gerekse merkezinde teknolojik bir ürün olan bilgisayarın yer aldığı teknoloji/enformasyon toplumuna geçişte teknoloji başrolde yer almıştır (Bell, 1999; Castells, 2013; Masuda, 2008; Toffler, 1981). Ancak sanayi toplumundan teknoloji/enformasyon toplumuna geçişte teknolojinin mahiyeti farklılaşarak, endüstriyel teknolojiden daha çok elektronik, dijital ve ağ bağlantılarının ağırlıklı olduğu ve enformasyona dayalı bir teknolojiye geçilmiştir. Başka bir ifadeyle, enformasyon devrimi yaşanmıştır (Castells, 2013: 2-3; Lyotard, 2014: 14).

Enformasyon devriminin çekirdeği bilgi işleme ve iletişim teknolojileridir. Her iki teknolojinin de gelişmesiyle birlikte enformasyon bütün insani etkinliklerin ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, bireysel ve kolektif varoluşumuz yeni teknolojiler tarafından şekillendirilmeye başlamıştır. Bilgi işlemeye yönelik teknolojiler kısa süre içerisinde gelişme kaydetmiş, mikro işlemcilerin hızı artarken, boyutları küçülmüş, bununla birlikte bilgisayarların boyutları da küçülürken, kapasiteleri artmıştır. Bu gelişmelere bilgisayar fiyatlarının ucuzlamasının da eklenmesiyle bilgisayarın gündelik hayat içindeki yaygınlığı giderek artmıştır. Bütün bu elektronik gelişmelerin teknoloji ve iletişim alanında birleşmesi ise enformasyon çağının devrimci teknoloji aracı olan internetin

oluşumunu sağlamıştır. Ardından kullanıcıların istedikleri bilgiyi bulabilmeleri için "world wide web" tasarlanmıştır. Bununla birlikte yeni tarayıcılar, arama motorları geliştirilmiş ve tüm dünya oluşturduğu ağ ile interneti kucaklamıştır. Bu bağlamda teknolojik devrimin ya da bir diğer deyişle enformasyon devriminin enformasyon dışındaki bir diğer özelliği, enformasyon teknolojilerini kullanan ağ kurma mantığı olmuştur (Castells, 2013).

Teknoloji devriminin en önemli özelliklerinden biri de yapay zekânın ön plana çıkmasıdır. Yapay zekâ çalışmalarının en belirgin örnekleri robotlardır. Günümüzde pek çok fabrikada insanlar ve robotlar birlikte çalışmakta, robotlar daha çok fiziksel güce dayalı işleri yaparken, insanlar da takip ve kontrole yönelik işlerle ilgilenmektedir (Fırat ve Fırat, 2017: 213-214). Ancak robot teknolojisi sağladığı fiziksel güç ile artık insanlara yardımcı olma işlevini aşmıştır; zira günümüzde insanlarla etkileşim ve iletişim kurabilen robotlar yapılmaktadır. Bu noktada Nabiyev, (2010: 20-21) Japonya'da Tokyo Üniversitesi'nde insani duygulara sahip bir robotun geliştirildiğini ve bu robotun insanların duygularını anlayıp, onlarla konuşabildiğini belirtmektedir. Dahası gözden gelen sinyallerle insanın kafasındaki düşünceyi algılayıp komuta dönüştürebilen bir robot uygulamasının hayata geçirilmesi ise bize robot teknolojisinde ne kadar büyük ve önemli gelişmeler kaydedildiğini göstermektedir (Nabiyev, 2010: 20-21). Bu gelişmelerin bir diğer ürünü ise bilgisayar donanımı ile insan beynini harmanlayan robotların üretilmesidir (Ford, 2019: 94). Bu bağlamda Ford IBM'in insan beyninden ilham alan SyNAPSE adında bir bilgisayar çipini 2011 yılında piyasaya sunduğunu ve sonrasında bu donanımla çalışacak yeni bir programlama dili geliştirdiğini belirtmektedir (IBM Basın Açıklaması, akt. Ford, 2019: 94). Bütün bu çalışmalar robotların ya da bilgisayarların programlandıkları özellikleri yapabilmesine dayanmaktadır. Ancak artık amaç bilgisayarların ya da robotların yalnızca programlandıkları şeyi yapabilir olması değil; yazılan algoritmalar aracılığıyla öğrenme işlemini yapabilir ve yaratıcılık sergileyebilir bir düzeye gelmesidir (Ford, 2019: 132). Başka bir deyişle, makinelerde insana özgü olan ussal düşünme yeteneği geliştirilmeye çalışılmaktadır (Penrose, 2004: 11). Bu noktada Kelly en önemli teknolojik icadın insanların yaptığı işleri onlardan daha iyi yapacak makinelerin değil, insanların yapamayacağını yapan, düşünemeyeceğini düşünen makinelerin icat edilmesi olduğunu belirtmektedir (Kelly, 2016: 58). Dolayısıyla gelecekte güçlü bilgisayar çiplerinin hâkim olduğu bir dünyada yaşanılacağını düşünmek muhtemeldir (Nabiyev, 2010: 20).

Teknolojik devrimin bir diğer getirisi gen teknolojisi alanında olmuştur. Biyolojik ve mikroelektronik arasında maddi ve yöntemsel bakımdan karşılıklı bir bağımlılığın gelişmesiyle insan genlerinin ya da DNA'sının tanımlanması gibi biyolojik araştırmalar bilgisayar teknolojisi sayesinde gerçekleşmiştir (Castells, 2013: 91).

Sonuç olarak, yirminci yüzyılın sonlarına doğru gerçekleşen teknolojik devrimle birlikte, sanayi toplumundan teknoloji/enformasyon toplumuna geçilmiş ve toplumlar, temeli başta bilgisayar ve dijitalleşme olmak üzere ağ ve iletişim teknolojilerine dayanan, ileri teknolojinin kullanıldığı, Lyotard (2014: 14)'ın deyimiyle bilişimin hegemonyasının hüküm sürdüğü ve kendi kurallarını dayattığı bir teknoloji/enformasyon toplumunda yaşamaya başlamışlardır.

Bu hegemonya toplumsal yapının ve bireylerin yaşamlarının tüm alanlarında etkisini göstermiştir. Bu noktada Şaylan (2016b) teknolojik değişimin öncelikle üretim süreçlerinin değişmesinde rol oynadığını belirtmektedir. Üretim süreçlerinin değişiminden kasıt üretimde kullanılan yöntemlerin, üretilen malların doğasının ve miktarının değişmesidir. Üretim sürecinin yanı sıra teknolojik değişimin etkili olduğu bir diğer alan kültürel değerlerdir (Şaylan, 2016b). Bu bağlamda sonraki bölümlerde teknolojik değişmelerle ilgili olarak öncelikle postfordizm başlığı altında değişen üretim süreci, sonrasında da postmodernizm başlığı altında değişen kültürel değerler ele alınacaktır.

2.1.1. Değişen Üretim Süreci: Postfordizm

Teknolojik gelişmelerin yaşandığı bir dünyada ekonominin bundan etkilenmemesi mümkün olmamıştır. Farklı endüstriler, işler ve örgütler yeni teknolojiyle birlikte değişmekte ve kendilerini farklı şekil ve hızlarla yeniden yapılandırmaktadırlar. Bu yeniden yapılandırma süreci ekonominin küçük ölçekli faaliyetlerindeki değişikliklerden başlayarak, şirketlerin örgütlenme biçimlerindeki, kurumlardaki ve toplumun kendisindeki değişikliklere doğru ilerlemektedir (Arthur, 2011: 172). Teknolojinin ekonomi alanındaki bu etkisi tarihsel süreç boyunca görülmekle birlikte, söz konusu yirminci yüzyılın ilk ve ikinci yarısındaki ekonomik yapılar arasındaki farklılık olunca, en ayırt edici nokta enformasyon teknolojisi devrimi olmuştur. Enformasyon

teknolojilerinin devreye girmesiyle birlikte, verimlilik ve büyümenin kaynağı enformasyon teknolojilerinde görülmüştür (Castells, 2013: 279). Bu bağlamda, teknolojik gelişmeler verimlilik ve büyümeyi artırabilmek adına üretim sürecinde uygulanmaya başlanmış ve fordist bir üretim biçiminden postfordist üretim biçimine geçilmiştir.

Sanayileşmiş Batı dünyasında görülen teknolojik ilerlemeler özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan 1970'lerin başlarına kadar 'fordizm' adı verilen (Brenner ve Keil, 2013: 3) üretim sürecini egemen kılmıştır. Ancak teknolojik ilerlemelerdeki yeni gelişmelerle birlikte, fordist üretim sürecinde bazı noktalarda sorunlar patlak vermiştir. Bu sorunlar, 1960'lı yıllarda ekonomisi gelişmiş ülkelerin iç pazarlarının doygunluğa ulaşarak ürün fazlasının elde edilmesi, diğer taraftan şirketlere gelen mal ve hizmet talebinde düşüşün olması ve buna bağlı olarak işçilerin işten çıkarılmaya başlanması, 1973 yılında tüm dünyada yaşanan petrol krizi ve -bunun sonucunda doların değer kaybetmesi ile- enflasyonun yükselmesi şeklinde özetlenebilir (Harvey, 2014: 164). Bu sorunlar giderek büyümüş ve üretim sürecinde bir kriz ortamı oluşturmuştur. Bu kriz ortamında şirketler hayatta kalabilmek için, teknolojik değişme, otomasyona geçme, yeni ürünler-alt piyasalar arama, emek üzerinde denetimin daha kolay olduğu coğrafi bölgelere kayma, şirket birleşmelerini hayata geçirme ve sermayenin devir süresini hızlandırma gibi stratejileri uygulamaya başlamışlardır. Böylelikle şirketler üretim sürecinde yeni teknolojik değişimlerin hâkim olduğu bir yapılanmaya giderek, fordist üretim sürecinden postfordist üretim sürecine geçilmesi yönündeki girişimlerini başlatmışlardır (Harvey, 2014: 168). Bu bağlamda postfordizm kapsamında endüstriyel organizasyon ve şirketler arasındaki ilişkilerde birtakım değişimler gözlenmiş, (Brenner ve Keil, 2013: 3) üretim sürecinde ve piyasalarda esnekliğin hâkim olmasıyla birlikte, üretim sürecinde robotlaşma ve taşeron ağlar gelişmiş, esnekliğe bağlı olarak, artan verimlilik karşısında kapitalistlerin daha da güçlendiği radikal bir kapitalistleşme dönemi yaşanmıştır (Harvey, 2014; Castells, 2013).

2.1.1.1. Esneklik

1970'lerden itibaren üretimin yeni işletime sokulan örgütlenme dizaynı ile kapitalist dünyada tüketim ve birikim alanında önemli bazı değişiklikler olmuştur. Genellikle "postfordizm", "esnek uzmanlaşma" ve "esnek birikim" şeklinde farklı kavramlarla ifade

edilen bu değişikliklerin birleştikleri ortak payda "esneklik" olgusudur. Ancak esnekliği getiren yeni sistemlerin tamamı neredeyse sermaye birikimi üzerinde yoğunlaştığından, (Harvey, 1993: 87) bu çalışma kapsamında "esnek uzmanlaşma" kavramı yerine "esnek birikim" (Harvey, 1993; 2013) kavramının kullanılması tercih edilmiştir.

Fordist üretim sürecinde yaşanan sorunların temelinde, gerek kapitalist üretim sürecindeki gerekse piyasaların istikrarlı büyüme varsayımındaki "katılık" yer almaktadır. Emek süreçleri, işgücü piyasaları, ürünler ve tüketim kalıpları bakımından esnekliği benimseyen esnek birikim ise, fordizmin katılıklarıyla bir çatışma içindedir. Esnek birikimin fordizmin katılıklarıyla girdiği bu çatışma içerisinde işgücü piyasaları radikal bir yeniden yapılanma dönemine girmiştir (Harvey, 2014: 170). Bu radikal yeniden yapılanmayı sağlayan birikim tipinin temel birtakım özellikleri bulunmaktadır (Esser ve Hirsch, 2000: 76-77):

1. Öncelikle, esnek birikim sisteminde yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri temelinde bir üretim ve örgütlenme biçimine geçilmiştir. Bu üretim ve örgütlenme biçimi fordist dönemde görülen seri üretimin sona ermesi anlamına gelmemekte, tam tersine üretimin yeni bir teknolojik düzen çerçevesinde yapılması anlamına gelmektedir. Bu teknolojik düzen kapsamında *işgücünde kitlesel bir tasfiyeye gidilmiş*, geniş kapsamlı bir *toplumsal marjinalleşme süreci* başlamış, *iş ve ücretler arasındaki ilişkiler güçlü bir şekilde parçalanmıştır*.

2. İkinci olarak, yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri tarafından toplumsal yapısı kökten değiştirilen işgücüne dayanan *hizmet sektörü güçlendirilmiştir*. Bununla birlikte, enformasyon ve iletişim teknolojilerindeki değişikliklerin sosyalleşme biçimi üzerindeki güçlü ve *bireyselleştirici* etkileri olmuştur. Ayrıca bölgesel yapılarda da değişimler gözlenerek, özellikle, eski endüstriyel konumların sona ermesi ile "*küresel kentler*" ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda yeni kentsel hizmet endüstrisi merkezleri oluşturulmuştur.

3. Hizmetlerin ve tarımın daha fazla sanayileşmesine dayanan yeni bir kapitalizasyon baskısı, *sosyal hareketliliğin artmasını sağlayarak*, *aile ilişkilerinin parçalanmasına yol açmıştır*.

4. Verimlilik artışı ile kitlelerin gelirleri birbirinden ayrıştırılmıştır. Bunun sonucunda *gelirde ve tüketici modellerinde farklılıklar ortaya çıkmış ve düşük büyüme* düzeyli bir birikime geçilmiştir.

5. *Ücretler ve iş arasındaki ilişki parçalanmış*, enformasyon teknolojisi temelinde bir sosyalleşme ortaya çıkmış, tüketicileri farklılaştırmıştır. Bunun yanı sıra iş bağlamında artan rekabete dayalı bir "bireyselleşme" ve "*yaşam tarzlarının çoğullaştırılması*" söz konusu olmuştur.

Bütün bunların sonucunda uluslararası sanayi ve finans sermayesi arasındaki ilişki yeniden düzenlenmiş ve bu düzenleme ile ilişkili olarak, gelişmiş üretim teknolojisi temelinde pazara yakın ve yenilikçi küçük işletmeler daha önemli hale gelmiştir. Bu kapsamda hem ileri teknoloji sektöründe hem de ekonominin marjinal bölgeleri arasındaki sınır bulanıklaşmıştır. Sosyal güvenlik sistemleri niceliksel olarak azaltılmış, kurumsal olarak parçalanmış, ücretli işçiler daha fazla kategoriye bölünmüş, kitlesel işsizlik ortaya çıkmıştır. Bunlara ek olarak teknoloji sektöründe devlet ve sanayinin iç içe geçmesi sonucunda yeni kurumsal formlar oluşturulmuştur (Esser ve Hirsch, 2000: 78).

Dolayısıyla esneklik, fordist üretim sürecinden postfordist üretim sürecine geçişte ve postfordist üretim sürecinin işlemesinde enformasyon teknolojileri merkezli dönüştürücü bir güç olmuştur. Ancak bu süreçte esneklik yalnız değildir, aynı zamanda esneklikle ilişkili olarak robotlaşma da postfordizmde firmaların varlıklarını sürdürebilmek için uyguladığı yöntemlerden biri haline gelmiştir.

2.1.1.2. Robotların İşgücü Olarak Kullanılması

Postfordizm adı verilen yeniden yapılanan kapitalizmde yeni ve esnek birikimin ön plana çıkmasıyla kaçınılmaz olarak birtakım gerilimler ve dar boğazlar ortaya çıkmıştır. Bunların başında bilişim devriminin hem mavi hem de beyaz yakalı emeği daraltması gelmektedir. Daha açık bir ifadeyle, bilgisayarların, enformatiğin, otomasyonun ve

robotların yaygınlaşması hizmet sektöründeki emek istihdamını daraltmıştır (Şaylan, 2016b: 196).

1949 yılında dünyaca ünlü matematikçi Norbert Wiener, New York Times gazetesinde bilgisayarın ve otomasyonun geleceğine ilişkin olarak yazdığı bir makalesinde insanların açık ve anlaşılabilir bir şekilde yapabildiği her şeyin makineler tarafında da yapılabileceğini ve bunun bir gün "*su katılmamış gaddarlıkta bir endüstri devrimi*"ne neden olacağını iddia ederek, makinelerin becerileri geliştikçe rutin fabrika işçisinin değerini düşüreceği ve işçiyi işe almanın gereksiz hale geleceği konusunda uyarmıştır. Bu bağlamda bilgi teknolojilerinin öncülerinden olan Wiener, dijital bilgisayarın önceki diğer mekanik teknolojilerden daha farklı olduğunu anlayarak, bilgisayarın yeni bir çağ başlatabileceğini hatta toplumun dokusunu paramparça edebileceğini ileri sürmüştür. Zaman, makalenin yazıldığı dönemde çok fazla anlaşılamayan Wiener'i haklı çıkarmış ve bilgisayara bağlı teknolojiler, özellikle de robot teknolojisi 1980'li yıllardan itibaren gelişmeye başlayarak, işgücü alanında giderek insanların yerini almaya başlamıştır (Ford, 2019: 50, 52). Zira 1970'li yıllardan itibaren günümüze kadar gelen 10'ar yıllık zaman dilimlerine baktığımızda bu teknolojilerin gelişim süreci çok daha iyi anlaşılabilir.

1970'lerdeki petrol kriziyle birlikte işsizlik o güne kadarki en yüksek seviyelere çıkmış, enflasyonun yükselmesiyle üretkenlik, teknoloji ve inovasyonlar sekteye uğramıştır. 1980'lerde inovasyon hızlanırken artık odak noktası bilgi teknolojileri haline gelmiştir. Ancak, bilgisayar teknolojisine dayalı inovasyonların gelişmesinin işçiler üzerindeki etkisi geçmiştekinden farklı olmuştur. Buna göre, bilgisayar, belli vasıflara sahip işçilerin değerini artırırken, toplumun geri kalanına yaramamış, bazı işler tamamen ortadan kalkmış, bazılarının değeri azalmıştır. 1990'larda ise bilgi teknolojisi daha da hızlanmış, başta bilgisayar sektöründe olmak üzere milyonlarca yeni, kaliteli iş yaratılmıştır. Bunun sonucunda maaşlar yükseldiyse de yine de üretimdeki büyümenin gerisinde kalmıştır. Ancak 1990-91 ekonomik duraklamasının sonrasında, iyi kalite orta seviye işlerini kaybeden çalışanlar yeni işlere girmekte zorlanınca, yeniden işsizliğin başladığı bir sürece girilmiş ve istihdam pazarındaki kutuplaşma artmıştır. 2000'li yıllarda ise bilgi teknolojisi hızlanmaya devam etmiş, şirketler, inovasyonları sistemlerine entegre ettikçe ve otomasyona geçtikçe 1990'larda yaratılan kaliteli işlerin pek çoğu yok olmuştur. Bilgisayarlar ve makineler artık işçileri daha değerli yapmak yerine, işinden etmeye başlamıştır (Ford, 2019: 73-74).

1980'li yıllardan günümüze kadar gelinen süreçte özellikle bilgisayar teknolojilerine bağlı olarak gelişen makine teknolojisinin insanların işlerini ellerinden almasındaki en önemli nedenlerinden biri kapitalist şirketlerin kâr oranlarını yüksek tutma arzusudur. Belek (2010: 113-114)'e göre kâr oranlarını artırmanın yolu ise esnek üretkenliğin artırılmasından geçmektedir. Üretkenliğin artırılması ise bir taraftan teknolojik gelişmeyle diğer taraftan da esnek yönetim uygulamalarıyla gerçekleşir. Günümüzde esnek teknolojiler emek üretkenliğini şimdiye kadar görülmediği ölçüde artırmaktadır. Daha açık bir ifadeyle, birim zamanda üretilen ürün miktarı artırılarak, bir taraftan birim ürünün fiyatı düşürülmekte, diğer taraftan da emek gücü ucuzlatılmaktadır. Böylece maliyetler düşmektedir. Buna ek olarak, maliyeti düşürmenin bir diğer yolu, gelişen bilgisayarlı teknolojilerin daha az sayıda işçinin daha fazla sayıda makineyi kullanabilir ve denetleyebilir hale getirmesidir. Zira fordist üretim sisteminin klâsik üretim hattı, her birinin başında en az bir işçinin olduğu makinelerden oluşurken, teknolojinin esnek bağlamda kullanımı ile bilgisayar üzerinden işçiler birkaç makineyi aynı anda kullanabilir ve denetleyebilir hale gelmişlerdir. Hatta kimi sektörlerde üretim neredeyse tamamen bilgisayarla yapılabilmektedir. Dolayısıyla teknoloji insan gücünü ikame etmiş ve teknoloji ile işçi arasındaki fordist sayısal birebir ilişki kırılmıştır (Belek, 2010: 113-114). Artık postfordist üretim ilişkilerinin hüküm sürdüğü yeni bir ekonomik çağ söz konusudur. Bu ekonomik çağın en tanımlayıcı özelliği ise Ford (2019: 12)' a göre işçilerin yerini makinelere bırakmasıdır.

Bu yeni çağda teknolojiye dair en temel varsayımlarımızdan biri olan "*makine işçinin üretkenliğini artıran bir araçtır*" varsayımının yerini bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile bizzat makinelerin işçi haline gelmesi almıştır. Özellikle büyük verilere sahip olduklarında bilgisayarlar beceri edinme konusunda giderek ustalaşmaktadırlar. Bunun sonucunda giriş seviyesindeki işler bundan etkilenmekle birlikte, ustalık gerektiren işler de giderek makineler tarafından yapılmaya başlanmıştır. Ancak durum bununla da sınırlı değildir. Neredeyse her iş belli bir seviyede öngörülebilir ve rutin olduğu için her meslekte o işin yaratıcı kısmını veya teorik kısmını yapan azınlık bir işgücü var iken, makineler ise bu rutin ve öngörülebilir işleri yapabilirler. Dolayısıyla yeni teknoloji iş modellerine uygulandıkça, her sektör daha az emek yoğun hale gelmektedir. Hatta yeni sektörler daha fikir olarak ortaya çıktıları andan itibaren işgücünden tasarruf ettiren güçlü teknolojilerle donatılmaktadır (Ford, 2019: 16).

Teknolojinin işgücünün yerini almasında robotlar çok önemli bir paya sahiptir. Zira Uluslararası Robotik Federasyonu'na göre 2000 ile 2012 yılları arasında endüstriyel robotların küresel satışı % 60 oranında artmıştır. En hızlı büyüyen pazar olan Çin'de ise robot kullanımı 2005 ile 2012 yılları arasında yılda yaklaşık % 25 artmıştır. Bunun yanı sıra, Çin, elektronik endüstrisinde robotik montaja geçerken imalat planındaki hızlı değişikliklere ayak uydurabilecek esnek robotlar tasarlamaya çalışmıştır. Zira işletmelerin dev tesislerinde ani bir şekilde gelen imalat taleplerine işçilerin her zaman yetişmesi mümkün olamamakta, agresif üretim çizelgelerine riayet edebilmek için geliştirilen stratejiler işçiler üzerinde korkunç bir baskı oluşturabilmektedir. Bunun en tipik göstergelerinden biri 2010'da salgın haline gelen işçi intiharlarıdır. Diğer taraftan robotların sürekli çalışmaktan şikâyet etmesi gibi bir durum söz konusu değildir. Buna ek olarak, esnekliklerini artırıp yeni görevler için eğitilmeleri kolaylaşınca, insan işçilerinin yanında giderek daha cazip bir alternatife dönüşmektedirler. Bu noktada San Francisco'nun yeni şirketlerinden Momentum Machines'in kurucu ortaklarından Alexandros Vardakostas şirketin amacını doğrudan söylemektedir: "*Yaptığımız makinenin amacı çalışanları daha verimli hale getirmek değil, tamamen ortadan kaldırmak*" (Ford, 2019: 25-31). Dolayısıyla Vardakostas'ın bu sözü çalışanlar için işsiz bir dünyanın kapılarının aralandığını göstermektedir.

Bu işsiz dünya özellikle, bilim insanları, mühendisler ve işverenler için, yorucu bir yaşamdan ve akılsızca tekrarlanan görevlerden kurtulunan yeni bir dönemin başlangıcı iken, toplumun geri kalanı için toplumsal huzursuzluk ve kargaşa ile noktalanan kitlesel işsizlik ve küresel yoksulluğun hâkim olduğu korkunç bir gelecek fikrini akla getirmektedir. Bu noktada çoğu işçi, gerçekleşen teknolojik devrimin büyüklüğü ile başa çıkmak için kendini hazırlıksız hissetmekte ve bu yeni gelecekte kendilerine ilişkin bir rol olup olmadığını sorgulamaktadır. Yıllarca çalışan eğitimli, beceri ve deneyime sahip işçiler işsiz kalma ihtimaliyle karşı karşıya kalmakta ve yeni robotların yerini alacak bir sonraki kişinin kendileri olup olmadıklarını merak etmektedirler. Bu bağlamda tarihte benzeri görülmemiş, büyük bir sosyal dönüşüm vaadi sunan güçlü bir yeni teknolojik devrime doğru sürüklenmekteyiz (Rifkin, 1995: 12-13). Bu durum da ünlü matematikçi Norbert Wiener'in 1949 yılında New York Times gazetesinde yayınlanan makalesindeki iddialarının gerçekleştiğini ve teknolojinin gelişimiyle robotların, çalışanların yerini aldığını kanıtlamaktadır.

2.1.1.3. Taşeronlaşma, Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi

Teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak bilgisayarların, otomasyon ve robotların giderek yaygınlaşması yukarıda da belirtildiği üzere emek istihdamının daralmasına neden olmuştur. Bunun sonucunda yedek işçi ordusu genişlemiş, işgücü pazarı giderek esnekleşmiş ve emeğin pazarlık gücü zayıflamıştır (Şaylan, 2016b: 196). Bu bağlamda işgücü piyasalarında görülen bu esneklik taşeronlaşma uygulamasını beraberinde getirmiştir (Harvey, 1993: 87). Ancak taşeronlaşmaya geçiş bir süreç içerisinde ve firmaların gereksinimleri doğrultusunda gerçekleşmiştir. Dolayısıyla taşeronlaşmanın daha iyi anlaşılabilmesi için bu sürecin nasıl işlediği hakkında bilgi sahibi olmak gerekmektedir.

Emek istihdamının daralması sonucunda işgücü giderek zayıflamıştır. Esneklik ve akışkanlık ise sermayeye zayıflayan işgücü üzerinde daha güçlü bir denetim mekanizması kurabilme olanağı vermiştir. Zayıflayan işgücünün yanı sıra sendikalar da güçlerini kaybetmeye başlamışlardır. Bu noktada işverenler hem sendikal hareketlerin güç kaybetmesinden hem de işsiz ya da eksik istihdam edilen işçilerin işgücünden yararlanarak, onları esnek çalışma koşullarını kabul etmeye zorlamışlardır. Zira bu tür bir esnekliğin amacı firmanın kendi gereksinimlerini karşılayabilmesidir. Bu bağlamda firmalar kendi gereksinimlerini karşılayabilmek için işçiyi talebin yoğun olduğu dönemlerde daha fazla, talebin düşük olduğu dönemlerde ise daha az çalışmaya mecbur eden programları uygulamışlardır. Ama bundan daha da önemli olarak, sürekli istihdamdan yarım zaman, geçici ya da taşeron türü istihdama geçmişlerdir (Harvey, 2014: 170). Dolayısıyla gelişen teknoloji ekseninde değişen üretim süreci aşamalı olarak ilerlemiş; emek istihdamının daralmasının işgücünü giderek zayıflatması taşeronlaşmaya geçişi hazırlayan bir basamak olmuştur diyebiliriz.

Taşeronlaşmaya geçiş ile birlikte, taşeron işçilerden kendilerini yeni koşullara uydurmaları, esnekliğe ve coğrafi akışkanlığa açık olmaları beklenmektedir. Bunun yanı sıra firmalar zor dönemlerinde çekirdek işçileri işten çıkarmanın olası maliyetinden kaynaklı olarak, üst düzey işleri için bile taşeron firmaları kullanma yoluna gidebilmektedir. Bu üst düzey işler ise tasarım ve reklamdan tutun, finans yönetimine

kadar genişletilebilir. Dolayısıyla esnek istihdam düzenlemeleri ile en radikal değişiklik ya taşeron sözleşmelerinin artması ya da geçici istihdam yönünde olmuştur. Bu bağlamda işgücü piyasalarının günümüzdeki eğilimi çekirdek işçilerin sayısını azaltmak, artan ölçüde ve hızla işe alınan ve işler bozulduğunda yine aynı süratle, masrafsız bir şekilde işten çıkarılabilecek bir işgücüne sahip olmaktır (Harvey, 2014: 174). Dolayısıyla firmanın işgücündeki geçici işçilerin oranı daimi işçilere göre artmakta ve taşeronlaşma birincil işgücü piyasasındaki firmaların ikincil işgücü piyasasındaki firmalara iş vermesine neden olmaktadır. Bu durum da iki işgücü kategorisini ayrı tutmaya yardımcı olmakta ve düşük ücretli işçilerin yüksek ücretli işçilerinkine yakın istihdam koşulları için olası taleplerini ortadan kaldırmaktadır (Storper ve Scoot, 1990: 576).

İş gücü piyasasındaki dönüşümlerin yanı sıra sanayinin örgütlenmesinde de önemli değişiklikler yaşanmıştır. Bu değişiklikler kapsamında taşeron sözleşmeleri sistematik hale getirilerek, küçük işletmelerin kurulması için fırsatlar yaratılmış ve fason, zanaatkârlık ve aileye dayalı *paternalist* eski çalışma sistemleri de yeniden canlandırılmıştır. "*Enformel*", "*marjinal*", "*kayıtdışı*" ya da "*yeraltı*" şeklinde çeşitli adlarla anılan ekonomi, ileri kapitalist ülkelerde hızla büyümüştür. Bu tarz biçimler büyük kentlerdeki göçmen gruplar tarafından oluşturulmuştur. Örneğin, Los Angeles'ta Filipinler, Güney Koreliler, Vietnamlılar ve Tayvanlılar, Londra'nın doğusunda ise Bangladeşliler ve Hintliler yer almaktadır. Bu verilerden hareket eden bazı yazarlar ileri kapitalist ülkelerdeki büyümenin üçüncü dünya ülkelerine benzediğini iddia etmektedirler (Harvey, 2014: 176). Bu bağlamda her ne kadar çalışma koşulları ağır da olsa Castells (2013: 166) gelişmiş toplumlara olan *göçün artmakta* olduğunu belirtmektedir. Göçün artması sonucunda gelişmiş ülkelerde *çok etnili bir yapı* gelişmekte, yer değiştiren nüfus çoğalmakta, milyonlarca insan arasında sınırları ve kültürleri aşarak kurulan bağlantılar artmaktadır.

Esnek birikim süreciyle birlikte küçük işletmelerin, patriyarkal ve zanaat türü örgütlenme yapılarının ön plana çıkması, aynı zamanda yeni eş güdüm sistemlerini ortaya çıkarmıştır. *Eşgüdüm sistemleri* çeşitli uygulamalardan oluşmaktadır. Bunlar küçük ölçekli firmaları büyük ölçekli hatta çokuluslu firmalara bağlayan karmaşık ve çeşitli taşeron düzenlemeler, çeşitli küçük işletmelerin bir araya toplanmasının sanayi siteleri oluşturması ve küçük işletmelerin güçlü finans ya da pazarlama örgütlerinin şemsiyesi altında bütünleşmesini içeren uygulamalardır. Örneğin, Benetton firması doğrudan

üretime girmemekte, bağımsız üreticiler ordusunu komuta eden güçlü bir pazarlama aygıtı olarak çalışmaktadır. Bütün bunların anlamı şudur: Kapitalist sistemde iktisadi gücün merkezileşmesi ile ademi merkezileşmesi arasındaki gerilim yeni bir biçim almıştır. Ama bu biçim kapitalizmin daha “örgütsüzleşmiş” hale gelmesi demek değildir. Tam tersine çevreye yayılma, coğrafi akışkanlık, işgücü piyasalarında, emek süreçlerinde, tüketici piyasalarında esneklik ve kurumlarda, ürünlerde ve teknolojide yapılan yenilikler kapitalizmin daha *sıkı bir şekilde örgütlenmesini* sağlamıştır (Harvey, 2014: 182-183). Bu bağlamda esneklik ve esneklikle ilişkili olarak taşeronlaşma kapitalizmin krizden çıkış bileti olmuş, hatta yeni teknolojilerin etkin bir şekilde kullanılmasıyla her ikisi de kapitalizmin gücüne güç katmıştır diyebiliriz.

Sonuç olarak, gerek esnek birikim gerek robotlaşma gerekse taşeronlaşma bir taraftan yeni teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak şekillenirken, diğer taraftan da postfordist üretim sürecinin temel belirleyicileri olmuşlardır. Bu temel belirleyicilerin amacı ise fordizmin katılıklarını aşmaktır. Kapitalizmin temeli her zaman için daha fazla kâr elde etme güdüsüne dayanmaktadır. Fordizm ise kendi çağının teknolojik boyutu kapsamında kapitalizmin bu güdüsüne hizmet etmiş, ancak fordizmin katılıkları yeni teknolojinin sunduğu esneklik temelli gelişme süreçlerine ayak uyduramadığı noktada işlevini tamamlamıştır. Ancak kapitalizmin kâr güdüsü hâlâ devam etmektedir. Bu bağlamda esnekleşme, robotlaşma ve taşeronlaşma özünde kapitalizmin fordist üretim süreciyle girdiği bunalımı çözmeye yönelik olmuştur. Bununla birlikte kapitalizm daha da radikalleşmiş ve teknolojinin olanakları ile daha çok ucuz iş gücüne ulaşarak bu işgücünü (onlar için daha ağır ve geçici çalışma koşulları sunan) esnek çalışma koşullarında çalışmaya mecbur etmiştir. Dolayısıyla kapitalizm bütün bu gelişmelerle daha fazla kâr kazanma güdüsünü fazlasıyla gerçekleştirmiştir. Bu bağlamda postfordist üretim sürecinde kapitalizm daha da radikalleşmekte ve Brown (1991: 1091)’un deyimiyle tüm adaletsizlikleriyle devam etmektedir. Bununla birlikte telekomünikasyon, ulaşım, hizmetler gibi alanlarda ileri teknoloji devrimiyle kapitalizmin hızı da oldukça artmış, coğrafi ve mekânsal erişimi genişlemiştir. Dolayısıyla giderek daha bütünleşmiş, küreselleşmiş, hızlandırılmış ve bilgisayarlaşmış bir kapitalizm ile karşı karşıyayızdır.

Kapitalizmin teknolojiyle yoğrulan bu yapısının yanı sıra dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta daha vardır ki, o da tüketimin hızının yükseltilmesidir, zira tüketim artmazsa üretimdeki devir hızını yükseltmenin bir yararı yoktur. Tipik bir fordist ürünün yarı hayatı

beş ile yedi yıl arasındadır, ancak esnek birikim bunu tekstil ve konfeksiyon gibi bazı sektörlerde yarı yarıya azaltmıştır. Video oyunları, bilgisayar yazılım programları vb. nden oluşan "düşünüm" adı verilen sanayilerde ise esnek birikim yarı hayatı on sekiz ayın altına indirmiştir. Bu bağlamda esnek birikim tüketim kapsamında çabuk değişen modaya, gereksinim uyandırma yolunda her türlü göz boyamanın yapılmasına ve bunun oluşturduğu kültürel dönüşüme paralel gitmiştir. Fordist modernizmin istikrarlı estetiği, yerini farklılığı, gelip geçiciliği, gösteriyi, modayı ve kültürel metalaşmayı yücelten postmodern estetiğe bırakmıştır (Harvey, 2014:180).

2.1.2. Değişen Kültürel Değerler: Postmodernizm

Felsefi arka planı aydınlanmaya dayanan modernizm, fabrika sisteminin, kentleşmenin, demiryolu sisteminin doğuşu ile ortaya çıkmış, kapitalizm, bilimsel keşifler ve teknolojik atılım ile sağlamlaştırılmıştır. Bu bağlamda on dokuzuncu yüzyıl büyük dönüşümlerin çağı olmuştur. Bu dönüşümün esas belirleyeni olan kapitalizm, sanayi devrimi ile olgunlaşmış ve yeni bir aşamaya girmiştir. Bu yeni aşamanın belirleyici unsurları ise kentleşme ve sanayileşme olmuştur. Kentleşme ve sanayileşmenin yanı sıra insanlığın düşünce yapısında köklü ve kapsamlı bir değişim gerçekleşmiş, bilim ve sanat alanında önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Yirminci yüzyıl da tıpkı on dokuzuncu yüzyıl gibi önemli değişimlere ve olaylara sahne olmuştur. Bu bağlamda kapitalizme alternatif bir dünya sistemi olarak sosyalizm ortaya çıkmış, 1917 Ekim Devrimi, eski sömürge ve kolonilerin bağımsızlık mücadeleleri, ulusal toplum ve devlet olarak ortaya çıkışı, soykırımlar, nükleer silah teknolojisi ve bu teknolojinin getirisi olan risklerin bir sonucu olarak insanın yeryüzünden silinme sorunu, bilim ve özellikle teknolojideki baş döndürücü gelişmeler yirminci yüzyılın öne çıkan değişimleri ve olayları olmuştur (Brown, 2002: 55-56; Şaylan, 2016a: 19-25; Lemert, 1997: 32-33). Yaşanan bu değişimler ve olaylar bize göstermiştir ki, dünyada bir taraftan ekonomik mücadeleler diğer taraftan bilim ve teknoloji alanında müthiş gelişmeler yaşanırken aynı zamanda teknolojik gelişmelerin insanların hayatını tehdit eden sonuçları, büyük savaşlar ve soykırım gibi insanlık onuru ile bağdaşmayan olaylar görülmüştür.

Yirminci yüzyıl boyunca gerçekleşen bu olaylar ve değişimler adeta bir kriz ortamı doğurarak, yaşamın her alanını derinden etkilemiş ve fikirlerde karamsarlık ve yıkımların

oluşmasına neden olmuştur. Krizi aşmak için radikal bir yeniden yapılanmaya gereksinim duyulmuştur. Bu yeniden yapılanma süreci ise birçok çevre tarafından yeni bir dünya düzeni olarak adlandırılmaktadır. Postmodernizm ise bu kriz ve yeniden yapılanma sürecinin sonuçları arasında yer almaktadır (Şaylan, 2016a: 25; Brown, 2002: 55-56).

Postmodernizme ilişkin tartışmalar iki önemli kaynaktan beslenmektedir. Bunlardan birincisi teknolojik gelişmenin belirleyici ve bağımsız bir değişken olarak görülmesi, ikincisi ise kültür ve özellikle sanatsal estetik sorunlardır (Şaylan, 2016a) Bu bağlamda, bu çalışmada teknolojik gelişmelere ilişkin açıklamalar daha önceki bölümlerde ele alınırken, bu bölümde ise yine teknolojik gelişme ekseninden hareketle gelişen postmodern toplumun değişen kültürel değerleri hem toplumsal yaşamda beliren sürekli değişim, yenicilik, geçicilik, belirsizlik, risk, ve denetleme kapsamındaki sosyal değişmelerle hem de postmodern sanat anlayışının özellikleriyle birlikte sunulmaktadır.

2.1.2.1. Hız, Sürekli Değişim, Yenicilik ve Geçicilik

Enformasyon çağında sosyal ilişkilere, ekonomik değişimlere ve hatta küresel olaylara çok hızlı işleyen teknolojiler aracılık etmektedir. Bu aracılık büyük kapitalist finansın dijital dolaşımından küresel haberlerin gerçek zamanlı raporlanmasına ve hatta bu raporların bireysel olarak cep telefonlarına ya da e-postalara gelmesine kadar uzanmaktadır. Bu bağlamda yaşamın her yönüne dokunan teknolojik gelişmeler, anlık değişimlere yol açarak (Gane, 2006: 21), postmodern toplumda araştırma, geliştirme, üretim ve organizasyon başta olmak üzere kültürel alanda sürekli olarak yeniliklerin gerçekleşmesine neden olmaktadır.

Ancak kültürel alanda gerçekleşen bu yeniliklerle orantılı olarak bireyler güvenli bir yaşam dünyasına yabancılaşmakta ve dünya sürekli olarak modası geçmiş şeylere sahne olmaktadır. Her şey o kadar hızlı akıp gitmekte ve eskimektedir ki, sürekli olarak bir geçmiş temsil edilmektedir. Dolayısıyla yeniliğin oranı arttıkça var olanların eskime hızının oranı da artmaktadır. Üstelik yeniliklerin sürekli olması geçmişe *yabancılaşmaya* neden olmakta ve yabancılaştığımız geçmişe ilişkin *kronolojik mesafemiz de kısalmaktadır*. Dolayısıyla gelecek şu andaki mevcut yaşam koşullarıyla karşılaştırılamamaktadır ki, bu durum *kuşakların deneyimlerinin de sürekli olarak*

farklılaşmasına ve dönüşmesine neden olmaktadır (Lübbe, 2009: 159-161). Bu bağlamda günümüzde önemli olan süreklilik değil, hızdır. Birey doğru bir hızla yaşamını devam ettirmeli ve içinde bulunduğu anı tüketmelidir. Ancak içinde bulunduğu anı tüketirken birey, aslında kendi hayatını tüketmekte, dünyayı canlı ve cansız tüm parçalarıyla *tüketim nesnelerine dönüştürmektedir*. Tüketim nesnelerinin ömürleri ise sınırlıdır ve bu sınır aşıldığı takdirde kullanıma elverişli olmaktan çıkmaktadırlar. Kullanıma elverişli olmaktan çıktıklarında ise yeni tüketim nesnelerine yer açılması için yaşamdan çıkarılmaları ve bir şekilde *imha edilmeleri* zorunlu olmaktadır (Bauman, 2018: 15-17).

Hızın ön planda olduğu bu toplum tipinde bireyler için geri kalmak, kimsenin birlikte görünmek istemeyeceği bir şeye takılmak, deyim yerindeyse hızla giden bir treni kaçırmak utanç kaynağıdır. Örneğin, sabah uyanıp da bilgisayarın başına oturduğunuzda karşınıza şöyle bir reklam çıkması muhtemeldir: "*Telefonunuz yanıt vermekten utanacağınız kadar eski mi? O halde gurur duyacağınız yeni bir telefon edinmenin tam zamanı*." Bu noktada "yeni ve güncel" bir cep telefonuna geçme buyruğu, eski telefonunuzla görülmenizi yasaklar (Bauman, 2018: 18). Dolayısıyla bireylerin nesnelerle olan ilişkileri giderek geçici bir niteliğe bürünmekte, bireyler sahip oldukları nesneleri deyim yerindeyse *kullanıp atmaktadırlar*. Bu bağlamda nesnelerle kurulan geçiciliğe dayalı bu ilişki ile Toffler'ın kavramsallaştırmasıyla bir "kullan at toplumu" inşa edilmektedir (Toffler, 1996: 50).

"Kullan at" toplumunda bireylerin etraflarındaki nesnelerin sayısı giderek artmakta ve sürekli her bir nesnenin yerine yenileri üretilerek, eskilerinin süresi kısaltılmakta ve yerleri çok çabuk doldurulmaktadır. Bireylerin nesnelerle olan ilişkisi onların süreklilik ve süreksizlik ile ilgili duygularını da etkilemekte, nesnelerle olan ilişkileri kısaldıkça yaşam hızları da artmaktadır. Bununla birlikte, bireyler nesnelere karşı bir tavır geliştirmekte ve bu tavır da onların değer yargılarını yansıtmaktadır. Örneğin, sürekli olarak eskisinin yerine yeni oyuncaklara sahip olan yeni kuşak bir kız çocuğuyla, çocukluğu boyunca tek bir oyuncağa sahip olmuş ve ona bağlanarak büyümüş annesi ve büyükannesi arasında dramatik bir farklılık vardır. Bu farklılıkta "*geçmişle gelecek arasındaki kalıcılık üzerine kurulu toplumlarla, geçicilik üzerine kurulu, hızlı biçimlenen yeni toplum arasındaki karşıtlığı bulabiliriz*" (Toffler, 1996: 50-51).

Toffler'ın yanı sıra "kullan at toplumu" na ilişkin açıklamalara Bauman (2008) da "Akışkan Hayat" adlı çalışmasında yer vermiştir. Bauman'a göre "kullan at" toplumunda toplumun bekası ve bireylerin refahı *imha endüstrisine*, daha açık bir ifadeyle hangi ürünlerin atılacağını hızla belirlemeye ve atıkların hızlı ve etkin bir şekilde imha edilmesine bağlıdır. Bu toplumda hiçbir şey "kullan at" ilkesinin dışında kalamaz. Hayat asla durağan değildir, son kullanma tarihi geçmiş olan her şey atılmaya ve birleştirilen kimlikler parçalanmaya devam eder. Hayat sürekli aktığı için bireyin gereksinim duyduğu şey, yerini korumaya çalışmak ve geride kalanların düşmeye mahkûm oldukları çöp kutusundan uzak durmaktır. Bu bağlamda bu toplumda bir çeşit "*yaratıcı yıkım*" söz konusudur ve yaratıcı yıkım bu yaşamın hareket etme tarzıdır (Bauman, 2018: 8-9).

Bauman, çalışmasında "kullan at toplumu" na ilişkin kavramsallaştırmaya yer vermekle birlikte, aslında çalışmasının adından ("Akışkan Hayat") da anlaşılacağı gibi içinde bulunduğumuz bu geçicilik dönemini "akışkanlık" kavramıyla ifade eder ve bir noktada kullan at toplumundaki *atık sorununu* günümüzdeki akışkan dünyaya bağlar. Bu bağlamda Bauman (2018: 18)'a göre, atık, bu akışkan dünyanın hem hammaddesi hem de bol miktarda ürettiği bir şeydir. Bu atıkların imhası toplumda çözülmesi gereken iki önemli sorundan biridir. Bir diğer sorun ise atıkların arasına atılma tehdididir. "*Tüketicilerle ve tükettikleri nesnelerle dolu bir dünyada, yaşam tüketimin hazları ve çöp yığının yarattığı dehşet arasında tekinsizce sallanıp durmaktadır*." Bu akan hayat içerisinde çöpe atılmayı reddettiğimiz her yaşam serüveni aslında hayatımızın acil, enerji ve emek tüketen bir kaygısı ve beklentisidir. Ancak Bauman bunun mümkün olamayacağını "*tüketicilerin toplumunda kimse tüketim nesnesi olmaktan kurtulamaz*" sözleriyle ifade eder (Bauman, 2018: 18).

Dolayısıyla yirminci yüzyıl, teknolojinin sunduğu olanaklarla birlikte inanılmaz bir hız, yenilik ve değişim çağının oluşumuna neden olmuş ve sürekli üretilen yeniliklerle birlikte, sürekliliğin kırıldığı bir toplum tipi inşa etmiştir. Bu durum adı ister geçicilik ister akışkanlık ya da kullan at toplumu olsun, postmodern toplumun temel belirleyicilerinden biri olmuştur. Bu noktada Best ve Kellner (2016: 377) da, pek çok postmodern düşünürün bu durumun yaşamdaki derinlik boyutunu yok ettiğini, bireylerin postmodern bir şimdide kaybolmuş ve bu nedenle *tarihsel bilinci besleyen zengin ve çok boyutlu sürekliliklerden* ve tarihsel anılardan kopmuş olduklarını, tarihin ve deneyimin matlaştığını düşündüğünü belirtmektedir (Best ve Kellner, 2016: 377). Bunun değişim

hızının geçmişle olan bağımızı koparmasının yanı sıra bir diğer getirisi de *belirsizliktir*. Nasıl ki geçmişe ilişkin bir bilgi kopukluğu söz konusuysa, geleceğe ilişkin de bir belirsizlik söz konusudur. Bu noktada bireyler bir denetim ve öngörülebilirlik hissinden mahrum kalarak bu hızın içinde ilerlemekte ve geleceğe de hayret ve endişe ile bakmaktadır (Brown, 2010: 172). Bu hayret ve endişenin bir kaynağı da yine postmodern toplumda görülen geçicilik ve belirsizlikle ilişkili olan ve Ulrick Beck (2005; 2009; 2019) tarafından kavramsallaştırılan "risk toplumu"dur.

2.1.2.2. Belirsizlik, Kaotiklik, Korku: Risk Toplumu

Geleceğin ve dünyanın durumunu bilememenin getirdiği belirsizlik ve dolayısıyla kontrol edememe durumu insanlığın yüzyıllardır ilgilendiği bir konu olmuş, (Reith, 2004: 383) özellikle on dokuzuncu yüzyılda ayırma, uzmanlaşma, tek anlamlılık ve dünyanın hesaplanabilir olması için büyük bir uğraş verilmiştir. Ancak yirminci yüzyıla gelindiğinde çokluk, belirsizlik, bağlamın ve bağlantılılığın sorgulanması söz konusu olmuş, artık düzene elveda demiş bir dünyada insanlar taşkın bir kaotiklik, birlik olma noktasında çaresizlik, giderek artan bir yanılsama ve bunların doğurduğu bir korku ile karşı karşıya kalmıştır (Beck, 2005: 9). Bu bağlamda aslında karşı karşıya olduğumuz şey, geçicilik üzerine kurulu düzenin belirsiz koşullarında ortaya çıkan riskli bir yaşamdır (Bauman, 2018: 8). Beck (2005; 2009; 2019) bu riskli yaşamı "risk toplumu" olarak kavramsallaştırmakta ve yirmi birinci yüzyılın başında belirsizlik ve risk toplumu kavramlarının toplumsal dinamikleri ve dönüşümleri belirlemede çok önemli kavramlar haline geldiğini belirtmektedir (Beck, 2009: 291).

Belirsizliğin tarihsel süreç içerisinde on dokuzuncu yüzyıldan yirminci hatta yirmi birinci yüzyıla uzanan serüveninde önce hesaplanabilir bir boyuta, sonrasında ise hesaplanamayan ve öngörülemeyen bir boyuta taşınmasındaki temel unsur bilim ve teknoloji alanındaki gelişmelerin yarattığı sürekli yenilikler doğrultusunda geçmişteki deneyimlerimizin geleceği belirleme noktasında işlevini yitirmesidir. Bu noktada risk üzerine çalışmaları olan Giddens (2019: 46) bilim ve teknolojinin bir taraftan insanlığın yararına olacak olanaklar sunarken, diğer taraftan da insanlık için yeni risk ve tehlikeler yarattığını belirtmektedir (Giddens, 2019: 46).

Teknolojinin gelişmesi hem günümüzün risklerini geçmişteki risklerden farklılaştırmakta hem de etki düzeyleri çok daha yüksek olan riskler de üretmektedir. Daha açık bir ifadeyle, ileri teknolojinin riskleri, etkileri bakımından artık doğdukları yer olan sanayi tesisleri ile sınırlı kalmamakta, dünyadaki her türlü yaşam formunu tehlikeye atmaktadır. Örneğin, nükleer kazaların etkileri kuşaklar boyunca sürmekte, kazanın meydana geldiği yerde ve zamanda yaşamayan, yıllar sonra ve uzak yerlerde doğanlar bile kazadan etkilenebilmektedirler. Dolayısıyla nükleer ve kimyasal üretici güçlerin tehlikeleri zaman-mekân, çalışma, fabrika ve hatta ulus-devlet sınırlarını geçersizleştirmektedir. O halde riskler coğrafi bakımdan spesifik alanlarda ortaya çıkabileceği gibi, spesifik olmayan ve evrensel bir şekilde de ortaya çıkabilir. Risklerin etkilerine yönelik zaman ve mekândaki bu sınır aşımı ise bu etkilerin hesaplanamamasına, bu eksende de *kestirilemez* ve *öngörülemez* olmasına yol açmaktadır. Risklerin öngörülemez etkileri arasında ise kirletilmiş ve ölmekte olan sular, ormanların yok edilmesi, yeni hastalık türlerinin ortaya çıkması vb. sonuçlar yer almaktadır (Beck, 2019: 24-45; Reith, 2004: 385).

Öngörülemeyen etkileri bakımından bu tür sonuçlar doğuran riskler, toplumsal düzeni sarsacak nitelikte olup, toplumu oluşturan hukuk, bilim, siyasal eylem ve karar verme gibi bütün süreç ve alanlarda sorun teşkil etmektedir. Bu sorunlar ise risklerin nasıl yönetilecek, meşrulaştırılacak ve onlardan nasıl kurtulacak olduğumuz sorularını da gündeme getirmektedir. Ancak Beck'e göre, bu risklerle uğraşmak doğrudan bireyin üzerine yıkılmıştır. Risk toplumunda bireyler, önceki dönemlerdeki feodal zümrelerin, dinsel aşkınlığın güvencelerinden kopartılıp sanayi toplumunun dünyasına intikal ettirilmek yerine, risk toplumunun kasırgasına atılmakta ve onlardan, çok farklı ve birbirleriyle çelişen bu risklere katlanmaları beklenmektedir. Bu durum aynı zamanda toplumdaki belirsizliklerin de giderek bireyler tarafından algılanıp, yorumlanması ve işlenmesine neden olmaktadır (Beck, 2005: 35-37). Bütün bunların sonucunda ise birey dünyayı bir risk olarak tasarlamakta, ufku daralmakta ve eylem yeteneğini yitirmektedir (Beck, 2005: 47). Bu noktada gelecek birey için bilinmeyenlerle dolu bir endişe alanı olarak var olmaktadır (Reith, 2004: 392). Ayrıca dikkat edilmesi gereken bir nokta da riskler, her ne kadar evrensel ve toplumun bütün kesimleri için geçerli olsa da, (Beck, 2019: 28) yine de tıpkı servet gibi sınıflı toplum yapısına sadık kalmıştır. Buna göre servet, toplumsal tabakanın üst kesiminde birikirken, riskler de alt kesimlerde birikmektedir. Zira yoksulluk güvenlikten yoksun olmaya neden olmakta ve buna bağlı olarak da riskleri kendine çekmektedir. Dolayısıyla, riskler aynı zamanda sınıflı toplum

yapısını güçlendirmektedir (Beck, 2019: 47). Bu bağlamda toplumun alt tabakasında yer alan güvenlikten yoksun, yoksul kesim daha fazla riske maruz kalarak, risk toplumunun belirsizlikle dolu kasırgası içerisinde yaşamını sürdürmeye çalışmaktadır.

Risk toplumuyla ilgili dikkat edilmesi gereken bir nokta da tıpkı daha önce gündelik yaşamda görülen geçiciliğin yol açtığı gelecekle ilişkili sorunlarda olduğu gibi, risk bilincinin merkezinin bugünde değil, gelecekte yatıyor olmasıdır. Başka bir deyişle, risk toplumunda geçmiş geleceği belirleyememektedir. Hatta geçmiş bugünü bile belirleyebilme gücünü kaybetmiştir. Çünkü bugünün yerini gelecek almıştır. Bu nedenle var olmayan, *hayali kurgular*, mevcut deneyimin ve edimin 'nedeni' olmaktadır (Beck, 2019: 45; Beck, 2006: 65). Böyle bir ortamda, geçmiş, şimdi ve gelecek tamamen birbiriyle karışmış, bir anlamda şizofrenik bir kültür ortaya çıkmıştır. Bu şizofrenik kültür ortamında ise her şey anlaşılamaz, tanımlanamaz, tanımlansa bile güvenilemez hale gelmiştir. (Ulusoy, 2008: 227, 236).

Sosyal yapı alanının teknoloji alanı tarafından kaplandığı bu yeni dünya, (Ulusoy, 2008: 225) zaman ve mekânı birleştiren ancak pek çok bakımdan da yeni parçalanma ve dağılma biçimleri yaratan bir dünyadır (Giddens, 2019: 16). Risk kavramı ise bu parçalanmış ve dağılmış dünyanın merkezinde yer almakta, niyetlenilmemiş ve öngörülemeyen sonuçlara, (Giddens, 2019: 152) başka bir ifadeyle belirsiz bir topluma yol açmaktadır. Bu belirsiz toplumda Giddens artık risklerle yaşamanın kaçınılmaz hale geldiğini, toplumsal ve teknolojik değişimin hızını devam ettirdiği sürece risklerin beklenmedik sonuçlarının da devam edeceğini belirtmektedir (Giddens, 2019: 165; Giddens, 2006: 40). Bu bağlamda bir döngüsellikten bahsedebiliriz. Bu döngüsellik teknoloji ekseninde ve belirsizlikler ile risk arasında gidip gelmektedir. Zira on dokuzuncu yüzyılda teknolojik gelişmelerle belirsizlikler kontrol altına alınmaya çalışılıp, hesaplanabilir ve düzenli bir dünya amacı güdülmekte iken, özellikle yirminci yüzyılın sonlarına doğru yine teknoloji alanında yaşanan gelişmeler ve özellikle bu gelişmelerin sanayi ve üretim alanına yansımasıyla birlikte, aşırı üretimin ve sürekli yeniliklerin ve geçiciliğin bir sonucu olarak toplumsal yaşamda belirsizlik hâkim olmuştur. Bu belirsizlik koşulları da riskleri beraberinde getirerek bir risk toplumu (Beck, 2005; 2009; 2019) yaratmıştır. Yine teknolojik gelişmelerin etkisiyle risklerin etkilerinin zaman ve mekân sınırlarını aşması ve öngörülemeyen sonuçlara yol açması ise tekrar belirsizliğe dayalı bir sosyal yapı inşa etmiştir. Bir anlamda teknolojik gelişmelerin tetiklemesiyle oluşan belirsiz koşulların

yarattığı riskler yine teknolojik gelişmelerin etkisiyle öngörülemeyen durumlar yaratarak yeni belirsizlikler oluşturmuştur. Ancak burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta Beck (2005: 33)'in ifade ettiği üzere, risk toplumunda risklerin kurumların denetiminden çıkmasıdır (Beck, 2005: 33). Ancak bir toplumsal yapının varlığını sürdürebilmesi onun bütün kurumlarıyla toplum üzerindeki denetimini işlevsel kılmasına bağlıdır. Bu işlevin gerçekleşmesi ise ancak çağın gerekleri bağlamında sürekli bir denetim mekanizmasının geliştirilmesiyle mümkündür. Bu bağlamda postmodern toplum bir tarafta belirlenimciliği yıkmaya diğer tarafta denetimi sağlamaya çalışmakla kendi paradoksunu yaratmaktadır. Bu paradoks da tıpkı belirsizlik ve risk döngüselliğinde olduğu gibi teknoloji ekseninde ilerlemektedir. Zira, teknolojik gelişmelerin yarattığı belirsiz ve kontrolsüz durum, yine teknolojik gelişmeler üzerinden yapılandırılan denetleme mekanizmaları aracılığıyla denetim ve kontrol altına alınmaya çalışılmaktadır.

2.1.2.3. Teknoloji Toplumunda Denetim Mekanizmaları: Gözetim Teknolojileri

Enformasyon teknolojilerinin gelişimiyle birlikte toplumsal yaşamda hızın merkezi bir konuma yerleştiği günümüzde yalnızca şu anda ne olduğunu bilmek değil, aynı zamanda neyin olacağını da tahmin etmek önemlidir (Lyon, 2006: 114). Bu tahminin en temel işlevi toplumları yönetmek ve yukarıda belirtildiği üzere postmodern toplumun temel parametrelerinden biri olan riskin değerlendirmesini yapabilmektir. Bu bağlamda bu işlev bir denetleme kültürü oluşturmaktadır. Bu denetleme kültürünün esas faaliyeti ise Lyon (2013: 28)'e göre gözetimdir. Gözetim uygulamaları daima toplumların bir unsuru olmuş, bürokratik örgütlerin çeşitli topluluklar ve gruplar hakkında ayrıntılı bir bilgi elde etmesini sağlamıştır. Ancak gözetim bunun da ötesinde bireylerin sosyal düzene uygunluğu ile güçlü bir ilişki içindedir ve bu noktada sosyal denetimin bir aracıdır (Lyon, 2013: 28-29; Lyon, 1997: 17).

Gözetim daima toplumların bir unsuru olması bağlamında tarihsel süreç içerisinde her zaman var olmuş ve her dönem insanlar birbirlerini gözetlemişlerdir. Bu gözetleme önceleri daha az ve sistematik olmayan yollarla yapılırken, günümüzde hayatın her alanına yayılmış ve sistematik bir hale gelmiştir. Gözetimin böylesine yaygınlaşması ve sistematikleşmesi ise "gözetim toplumu"nu inşa etmiştir. "Gözetim toplumu" bütün yaşamımızın gözetim ile kaplandığı anlamına gelmektedir ve "*yönetilme ve kontrol*

işlevleri için, iletişim ve bilgilendirme teknolojilerine bağımlı olan bütün toplumlar, gözetlenen toplumlardır" (Lyon, 2006: 11-12; Lyon, 2013: 45).

Gözetlemenin yaygın ve sistematik hale gelmesi yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilişim teknolojilerinin merkezinde yer alan bilgisayar teknolojisinin gelişmesi aracılığıyla olmuştur (Lyon, 2006: 13). Telekomünikasyon, uydu, bilgisayar, internet, veri yazılımı vb. enformasyon teknolojileri arasındaki güç ortaklığı gözetleme alanındaki asıl devrimi gerçekleştirmiştir. Bu teknolojiler aracılığıyla bireylerin gündelik yaşamlarındaki tüm etkinlikleri elektronik ortamda sürekli izlenmeye ve kayıt altına alınmaya başlanmış, (Dolgun, 2015: 143, 214-215) bireyler her an ve her yerde bilgisayar destekli ve ağ tabanlı teknolojilerin kuşatması altına girmiştir. Bu bağlamda sokaklar, alışveriş merkezleri, dükkânlar sürekli gözetim altındadır. Seyahat ederken, bir şey satın alırken, ders çalışırken, telefonda konuşurken, eğlenirken, çalışırken sürekli yerimiz belirlenmekte, takip edilmekte ve yönlendirilmekteyiz. Dolayısıyla gözetim her yerdedir, sokakta kafamızın üzerinde duran kamera, banka makinesindeki retina tarayıcısı, ofis anahtarındaki barkod, dükkânlardaki kameralar sürekli gözetim halindedir ve bu gözetim araçlarından kaçış yoktur. Her yer insanların nerede olduğunun, ne yaptığının, nereye gittiğinin bilinmesini sağlayan kablolu, kablosuz bağlantılarla kuşatılmıştır. Böylece özel alan kamusal alan ayrımı ortadan kaldırılarak, bir anlamda bireyin özel alanı yok edilmiştir (Lyon, 2006: 101-102, 111; Lyon, 2013: 11; Lyon, 1997: 32; Lavoie, 2011: 60-61, Andrejevic, 2012: 91-93). Dolayısıyla Greenwald (2015)'ın belirttiği üzere artık birey için "*saklanacak yer yok*"tur. Ancak tüm yaşam alanlarının gözetime tabi tutulmasının asıl amacı gerçek bir olayın görüntüsünü yakalayabilmekten ziyade, olabilecek olayları ve hareketleri tahmin edebilmektir (Lyon, 2006: 107). Bu bağlamda gözetleme henüz gerçekleşmemiş olaylar ve süreçler hakkında bir ön veri oluşturulmasını sağlar. Böylece elde edilen veriler üzerinden planlama ve denetlemeye dayalı modellemeler ve simülasyonlar yapılarak, doğabilecek riskler önlenmeye çalışılır (Lyon, 2006: 112-133). Bu risklerin önlenmesi simülasyonların olabilecek davranışları tahmin etme, beklenmedik olayları modelleyebilme ve problemleri önleyici müdahaleler geliştirme kapsamında esnek bir kontrol teknolojisi sunması sayesinde mümkün olmaktadır. Simülasyona dayalı kontrol ne kadar gelişirse, gözetimin kapsamı da o kadar gelişmektedir (Bogard, 2012: 30-35). Gözetimin kapsamı genişlediği ölçüde denetim de kolaylaşmakta, kapsam bakımından genişlemekte ve gelişmektedir. Zira Andrejevic

(2012: 96) de yeni bilişim teknolojileriyle birlikte gelişen gözetlemenin amacının yalnızca nüfusu izlemek değil, aynı zamanda denetlemek olduğunu belirtmektedir.

Gözetleme teknolojileri toplumsal denetimi gerçekleştirme noktasında mümkün olduğunca çok fazla insan hakkında, mümkün olduğunca çok fazla bilgi toplamaya çalışmaktadır (Andrejevic, 2012: 96). Bu noktada kimlik kartları da toplumsal denetimi sağlamada gözetimin önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Modern zamanlarda kimlik ile ilgili bilgiler dosyalama sistemine dayanmakta olup, işlemler doğuma ve ikamete ilişkin kişisel verilerin kayıt altına alınmasıyla gerçekleştirilmiştir. Bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle, her türlü bilgi dijital ortamda kaydedilebilir ve depolanabilir hale gelmiş ve bunun sonucunda kimlik tanımlamaya ilişkin gözetim kapasiteleri genişlemiş ve hızlanmıştır. Mikroçipli ve biyometrik özelliklere sahip kimlik kartlarının kullanımına geçilmesiyle birlikte, dijital hale gelen yeni kimlik kartları "*ağ bağlantılarını temel alan, üzerinde arama yapılabilen veri tabanlarına dayalı kimlik sistemleri*" haline dönüşmüştür (Lyon, 2012: 71-73). Veri tabanlarında depolanan bu bilgilerle de bireyler Lyon'a göre "vesikalı" hale gelmişlerdir. Zira bireyler günlük yaşamlarındaki pek çok aktivitesini (iletişim kurmak, havale yapmak, gezmek, araba sürmek, sağlık hizmetlerinden yararlanmak, sınırdan geçmek, vb.), onların kim olduklarına ilişkin bilgileri içeren kimlik kartları aracılığıyla yapmaktadırlar. Bunun sonucunda da toplumsal yaşamın pek çok alanında (eğitim, iş hayatı, idari işler, eğlence vb.) bireylere dair saptanan bilgiler kayıt altına alınmaktadır (Lyon, 2012: 14, 18). Bu bağlamda kayıt altına alınan her bilginin toplumsal denetimi sağlamak amacıyla adeta bireylerin vesikalarına işlendiğini söyleyebiliriz.

Kimlik tanımlamaya ilişkin yeni sistemler aynı zamanda biyometriyi de içermektedir. Biyometri özünde beden gözetlemesine dayanan bir tekniktir ve kimlik belirleme taleplerinin sonucu olarak gelişmiştir. Biyometride kullanılan en yaygın yöntemler arasında parmak izleri, elin geometrisi, retinadaki koni ve çubuklar yer almaktadır. Ayrıca ses modülasyonları, yüzün imgeleri ve bedenden alınan sıvılardan elde edilen kalıtımsal ipuçları da bu yöntemlere eklenebilir. Bunun için göz, el, parmak, yüz, ses gibi bedenin bir parçası tanımlama makinesine gösterilir ve beden bir şifreye dönüştürülür. Kimlikleri doğrulama işi ise dijital dosyayla biyolojik özellikleri kontrol eden bir tarayıcı aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Ayrıca makinelere tanıtılan beden parçalarına ilişkin veriler bilgisayarlar aracılığıyla depolanabilmekte, karşılaştırılabilmekte, eşleştirilebilmekte ve

veri transferi yapılabilmektedir. Bir kişiye ilişkin kimlik doğrulaması yapılmak istendiğinde kimliğin içerdiği bilgiler bedenden alınan biyometrik veriler ile ilişkilendirilir. İlişkilendirilen bilgiler depolandıktan sonra kart ve ilişkili veriler tekrar sunulduğunda bireyin kimliği doğrulanabilir. Dolasıyla gözetleme kâğıt dosyalardan dijitalleştirilmiş belgelere doğru gitmekte ve bedenin içine nüfuz etmekte ve sonunda bedeni bir doküman, bir şifre haline getirmektedir. Bu bağlamda beden gözetlemesi teknolojileri de bilgisayar teknolojilerine bağımlıdır ve kimlikleri daha doğru ve açık bir şekilde belirleyebilmek için kullanılmaktadır (Lyon, 2006: 141-157; Lyon, 2012: 14).

İster caddelerdeki kameralar aracılığıyla yapılan gözetleme olsun ister kişisel veri iletişim ağları ya da bedeni bir kimlik belirleyici olarak kullanan biyometrik gözetleme olsun bu teknolojiler, aktörleri, sosyal organizasyonları ve yapıları da kapsayan iletişim ağlarıyla birbirine bağlıdır. Bu iletişim ağları video, uydu, biyometrik gözetleme dahil her türlü izlemeyi destekler. Bu noktada iletişim ağları enformasyonun alt yapısı olarak düşünülebilir. Bununla birlikte iletişim ağlarının gelişmesi yeni gözetleme yapılanmalarına da olanak sağlamakta (Lyon, 2006: 56-76) ve bireylerin dijital dünya tarafından kuşatılmışlık düzeylerini artırmaktadır. Her türlü bireysel edimin dijital dünyanın kuşatması altında kaldığı bu süreç ise postmodern kültür yapısıyla birlikte gelişmektedir (Bitirim Okmeydan, 2017: 53-63).

Sonuç olarak daha önce de ifade ettiğimiz üzere, postmodern toplumun belirsizliklerinin risk toplumunu yarattığını, risk toplumunun da tekrar belirsizlikleri doğurduğunu düşündüğümüzde bu belirsizlikleri ve riskleri kontrol altına almak için bir denetim mekanizmasının gerekli olduğunu söyleyebiliriz. Belirsizlikler ve riskler her dönem var olduğu için denetim de her zaman var olmuştur. Ancak günümüzün belirsizliklerini, risklerini ve bu belirsizlik ve riskleri yönetmeye çalışan denetim mekanizmasını geçmiştekilerden ayıran unsur özellikle bilgisayar temelinde gelişen dijitalleşmeyi hâkim kılan enformasyon ve iletişim ağı teknolojileridir. Bu teknolojiler denetimi tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar hızlı ve kapsamlı hale getirerek, adeta dünyayı denetimden kaçmanın mümkün olmadığı bir düzene oturtmuştur. Robins, (2013: 34) bu düzeni "*daha önceden eşi benzeri görülmemiş yeni bir tekno-düzen*" olarak ifade etmektedir. Ancak Robins'e göre bu yeni düzenin vaatleri ne olursa olsun, amaç, düzenin sağlanmasıdır. Çünkü çağdaş toplumların karşı karşıya kaldıkları asıl kriz, toplumsal düzen krizi, toplumsal ilişkilerdeki ve toplumsallık biçimlerindeki krizdir. Bu durum ise "dünyayla

'postmodern' ilgilenme biçimimize" işaret etmektedir (Robins, 2013: 34,36). Bu eksende postmodern toplum bir tarafta toplumsal düzen sorunlarının olduğu ve hatta düzensizliğin ön plana çıkarıldığı kaotik bir toplum diğer taraftan da bu kaosu önlemeye çalışan ve dünyanın her köşesini bilgisayar teknolojileriyle gözetlenebilir ve denetlenebilir bir hale getiren bir gözetim ve denetim toplumudur diyebiliriz. Bu paradoksal durum içinde postmodern toplumun bireylerinin değerleri, duyguları, sosyal ve kültürel yapı kısacası yaşamın kendisi sürekli değişip dönüşmekte, kırılıp yeniden inşa olmakta ve sonrasında her gelen yenilikle tekrar tekrar yeniden yapılanmaktadır. Bu yapılanma durumları ve süreçleri ise bir başka kavramı daha işaret etmektedir.

2.1.2.4. Yapıbozum

Pek çok postmodern düşünür çözümlemelerini postyapısalcılığın önemli düşünürlerinden biri olan Jackues Derrida tarafından geliştirilen "yapıbozum" kavramı üzerine oturtmuştur (Şaylan, 2016a: 264). Derrida yapıbozum kavramını çift anlamlı olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamaya göre yapıbozumda yapılar sökülür, ayrıştırılır, tortusu çözülür. Ancak yapıları çözmek olumsuz bir işlem değildir. Çünkü burada "*yıkmaktan çok, bir 'bütünlüğün' nasıl yapılandığını anlamak ve bunun için onu yeniden yapılandırmak*" gerekmektedir (Derrida, 2008: 188). Dolayısıyla, yapıbozum bir taraftan önceki yapıyı sökerken, bozarken, diğer taraftan da yeni bir yapı inşa etmektedir. Başka bir ifadeyle yeniyi inşa eden bir yıkımdır. Bu noktada, Şaylan postmodernizmi yapıbozum kavramı üzerinden değerlendirerek, yapıbozum bağlamında "*modernitenin bütün söylem ve paradigmalarına egemen olan akıl, ilerleme, özgürlük ya da özgürleşme gibi temel kavramların belirleyiciliklerini*" yitirdiklerini belirtmektedir. Ancak diğer taraftan bireyler arası ilişki biçimleri, kalıpları, yani toplumsal yaşam yeniden inşa edilmektedir (Şaylan, 2016a: 267-268). Bu bağlamda postmodernizm, modernizmin bir yapıbozumudur. Bu yapıbozumun getirilerinden biri de gerçekliğin kaybolmasıdır.

2.1.2.5. Gerçekliğin Kaybolması/Sayısallaşma

Modern toplumlarda son iki yüzyıl içinde ortaya çıkan gerçeklik, metafizik, yani düşünsel, zihinsel bir süreç olarak yorumlanabilmektedir. Bireylerin gündelik yaşamlarındaki davranışları, düşünceleri sanki böyle bir ilke tarafından belirlenmektedir ve bireylerin gerçeklik ilkesine boyun eğmeleri gündelik yaşamlarını bir tür insani değerlere inanç üstüne oturtmaları demektir. Bireyler bu inançlaşmış düşünce yapısını

sürdürdükleri ölçüde toplumsal, ekonomik, politik ve kültürel bir yaşamdan söz edilebilmektedir. Ancak bu iki yüz yıllık süreç içerisinde ortaya çıkan inançlaşmış düşünce 1960'lı yıllardan itibaren içeriğini, anlamını, önemini kaybetmiş, bireylerin gündelik yaşamlarındaki davranışlarını belirleyemez hale gelmiştir. Sanayileşme, çağdaşlaşma, gibi aşamalardan geçerek amaçlarına ulaşan Batılı toplumların artık hayata geçirilmesi gereken bir düşleri kalmamış ve illüzyonlarını kaybetmişlerdir. Düşün ve illüzyonun olmadığı noktada bireyler gerçeklik ilkesine yabancılaşmaya ve ondan uzaklaşmaya başlamışlardır. Bu uzaklaşma, umudunu ve hayallerini yitiren bir toplumun, mevcut sistemi ve yaşamı yeniden üretmekten başka bir seçeneği olmadığı anlamına gelmektedir. Bu seçenek ise Baudrillard tarafından simülasyon evreni olarak ifade edilmektedir (Adanır, 2016: 51-52; Adanır, 2008: 13-15).

Simülasyon evrenine geçiş, gerçekliğin ortadan kaybolmasıyla gerçekleşmiştir. Gerçekliğin ortadan kaybolması demek gerçekliğin fiziki olarak değil, metafizik anlamda ortadan kaybolmasıdır. Gerçeklik var olmayı sürdürmektedir, ancak ilkesi ölmüş durumdadır. Bu arada gerçekleşen şey, "*ilke ve kavram olarak gerçeklik aşamasından gerçeğin teknoloji yoluyla gerçekleştirilme ve sürdürülme aşamasına*" geçiştir. Bu bağlamda gerçeklik, teknolojinin yaşamımızın bütün yönlerini kuşattığı, iletişim araçlarıyla sanal teknolojilerin ortaya çıktığı ve her yerin ağlarla kaplandığı bir çağda, insanların kendileri için yapay bir dünya oluşturmasıyla ortadan kaybolmaya başlamıştır. Böyle bir dünyada teknoloji insanı tamamıyla egemenliği altına almış, hakiki ve sahte arasındaki ayrım ortadan kalkarak, gerçeklik son bulmuştur. Egemenlik altına alınan insan artık klonlama, enformatizasyon ve ağlar aracılığıyla bu yapay yaşam alanının bir parçasına dönüşmüştür (Baudrillard, 2012: 8-14; Baudrillard, 2019: 15-17).

Gerçekle ilişkisi kalmayan, sayısallaştırılmış bir yapay dünya olan simülasyon çağında aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek, başka bir deyişle gerçeğin yerine işlemsel ikizinin konulduğu bir caydırma olayı söz konusudur. Bu, işlemsel gerçeğin tüm göstergelerine sahip, kusursuz, programlanabilen, göstergeleri çoğaltarak dört bir yana savuran bir makine gibidir. Gerçek minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle sonsuz sayıda gerçek üretilebilmektedir. Dolayısıyla gerçek, işlemsel bir görünüme sahiptir. Aslında bu işlemsel görünüme sahip gerçek, gerçek bile değildir, çünkü bir düşselliği yoktur. Bu

sentetik bir şekilde üretilmiş bir gerçek, yani hipergerçektir ve en belirgin özelliği gerçeğin yerini almış modellerden oluşmasıdır (Baudrillard, 2014: 13-15, 33).

Teknolojinin her şeyi, sanal, dokunmatik, enformatik ve sayısal özellikleri bağlamında çevrelemesi sonucu gerçekliğin yok olmasının en güzel örneklerinden biri imgenin sayısal bir imgeye dönüştürülerek, anolojik imgenin ortadan kaybolmasıdır. Bu örneği biraz daha somutlaştıracak olursak, teknolojik gelişmelerle birlikte negatif şerit zorunluluğundan ve gerçekten kurtularak artık sayısal bir görünüm kazanmış olan fotoğrafı ele alabiliriz. Fotoğrafın negatif şerit zorunluluğundan ve gerçekten kurtulması sonucunda gerçek nesneye olan gereksinim ortadan kalkmıştır. Çünkü nesnenin görüntüsü sayısal olarak üretilebilmektedir. Ayrıca fotoğraf çekmek özgün bir eylem olmaktan çıkmış, imge anında silinerek, yeniden çekilebilir hale gelmiştir. Bunun yanı sıra negatif aşamasında nesne ve imgeyi birbirinden ayıran banyo, baskı ve mesafe işlemlerine gerek kalmamıştır. Artık imge doğrudan bir bilgisayar ekranı üzerinde görülebilen sayısal, dijital bir imge haline dönüşmüştür ve bu sayısal imge ekran üzerindeki pek çok imgeden yalnızca biri olmuştur. Ayrıca yapılan her teknik müdahale ile imgenin kusursuz olması sağlanabilmektedir. Bu bağlamda dijital teknoloji biçime, bilgisayar programı da bakışa egemen olmuş, sayısal teknolojinin ortaya çıkışıyla birlikte imge üretimine son verilmiştir. Ancak daha geniş çaplı bakıldığında "*zihinsel evren ve düşüncenin ulaştığı her yer sonunda sayısallaştırmaya boyun eğebilir*" hale gelmiştir (Baudrillard, 2012: 18-21; Baudrillard, 2019: 26).

Fotoğraf, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi ele almak bakımından özellikle de postmodern sanat anlayışında işlevsel bir örnek sağlamaktadır. Bu noktada çalışmamızın temel sorunsalı açısından postmodernizm ve sanat ilişkisini irdelemek gerekmektedir.

2.2. TEKNOLOJİ TOPLUMUNDA POSTMODERN DÖNEMDE SANATIN ÖZELLİKLERİ VE FONKSİYONLARI: SİNEMA VE FOTOĞRAFİK İMAJ ÇAĞI

Bu bölümde teknoloji ve sanat ilişkisi, postmodern toplumun temel nitelikleri ile birlikte ele alınırken, teknoloji ile sanat arasındaki etkileşim sinema üzerinden irdelenecek ve günümüzde sinemanın giderek artan önemi onun işlevleri üzerinden tartışılacaktır.

2.2.1. Postmodern Sanat/Teknolojik Sanat: Postmodern Sanatın Özellikleri ve "Her Şey Mübah" Anlayışı

Sanatın ne olduğuna dair anlayış tarihin farklı dönemlerine göre değişiklik göstermektedir. Sanatçıların vizyonu ve dünyaya olan tepkileri tarihsel dönemlerin koşullarından etkilenmekte; kullandıkları araçlar ve sanatsal yaratım süreçleri de bu koşullara göre biçimlenmektedir (Lovejoy, 2005: 4). Bu biçimlenmeyi etkileyen en temel unsurlardan biri toplumsal yaşamın hemen hemen bütün alanlarını etkileyen ve birçok sosyal değişime öncülük eden teknolojidir. Bu bağlamda Özel Sağlamtimur, (2016: 216) teknolojik gelişmeyle şekillenen sanatın "geleneksel yöntem", "mekanik yeniden üretim" ve "dijital yöntem" olmak üzere üç aşamada ele alınabileceğini belirtmektedir. Geleneksel yöntemlerle üretilen sanat eserleri biricik ve özgün konumlarını mekanik yeniden üretim aşamasına geçilmesiyle kaybetmişlerdir (Özel Sağlamtimur, 2010: 216). Mekanik yeniden üretim aşaması adını sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi ilk kez eleştirel bir söylemle dile getiren Walter Benjamin (2002)'in "Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri" adlı makalesinden almaktadır (Lovejoy, 1990: 257). Fotoğraf teknolojilerinin yirminci yüzyıl sanatında oynadığı rolü ele alan Benjamin'e göre, fotoğraf teknolojisi aracılığıyla sanat eserinin orijinalinin aurası bozulmaktadır. Benjamin'in makalesine açıklayıcı bir yorum getiren Lovejoy, fotoğrafçılığın sadece görsel bir araç olmadığını, aynı zamanda fotomekanik bir araç olduğunu ve tek bir orijinalden sonsuz sayıda kopya üretmenin bir yolu olduğunu belirtmektedir. Bu işlem de hem sanatın el becerisine dayalı temellerini hem de sanatçının dehasını tehdit etmektedir. Sanatın mekanik yeniden üretim çağıyla ilişkisindeki ana faktör de bu tehdit durumudur (Lovejoy, 2005: 5).

Mekanik yeniden üretim çağının sonrasında elektronik devrimi, kitle iletişim araçları ve internet aracılığıyla doğan dijital teknolojilerin gelişmesi sanatı derinden etkilemiş (Wands, 2006: 8) ve böylece sanatta üçüncü aşama olan dijital yönteme geçilmiştir (Özel Sağlamtimur, 2010: 216). Bu aşamada dijitalleşmeye bağlı olan tüm sistemler ve yapılar sanatçılar için bir deneyim alanı haline gelmiş, (Avcı Tuğal, 2018: 66) bilgisayarın dijital simülasyon yeteneklerinin sanat alanında kullanılmaya başlanmasıyla eski temsil modlarında kırılmalar gerçekleşmiştir. Bilgisayar sanatçılara daha önce yapılması mümkün olmayan eserler yapabilme olanağı sunmuştur. Örneğin elle yaratılamayan karmaşık görüntüler, taş ya da maden yerine üç boyutlu heykeller bilgisayarlar aracılığıyla yapılabilir hale gelmiştir. Ayrıca bilgisayar, ses, metin ve görüntüyü tek bir

veri tabanı içinde birleştirme özelliğine sahiptir. Görüntüler artık görsel alanda değil, bilgisayarın veri tabanında bulunur. Dolayısıyla bilgisayarın devreye girmesiyle gerçeğin anlamı, içeriği ve konumu değişmiş, görüntü, gerçek dünyada fiziksel varlığı olmayan bir bilgi yapısı haline gelmiştir. Bu görüntüler de televizyon reklamcılığı, film ve fotoğrafçılık gibi özel görüntü işleme efektlerinde kullanılmıştır. Bütün bunların yapılabilmesi için ise özel yazılım programları geliştirilmiş ve bu programlar artık bilgisayarı bir araç olarak gören sanatçının kullanımına sunulmuştur. Bu noktada teknoloji sanatçıya işitsel ve görsel materyallerin hızlı ve ucuz kullanım yollarını da vermiştir. Böylece bilgisayar teknolojisi sanat ile iç içe geçmiş, teknoloji ile sanat arasındaki yakınlık düzeyi artmıştır (Wands, 2006: 8; Lovejoy, 2005: 8, 73-74; O'Brien, 1989: 15; Özel Sağlamtimur, 2010: 215). Bu yakınlık düzeyinin artması da Lovejoy (1990: 259-261)'a göre postmodern bakış açısının koşullarını oluşturarak, sanatın ne olduğunu, işlevini ve sanatçının rolünü değiştirmiştir. Bu gelişim ekseninde sanat kurumunun özellikleri ve fonksiyonları da değişmiştir. Aslında bu değişimi başlatan ve tartışmaya açan da bir sanat hareketidir.

Bu sanat hareketi, kültürel bir biçim olarak ekonomik, teknolojik, endüstriyel ve sosyal gelişmeyle doğrudan bağlantılı olması nedeniyle her zaman bir değişim barometresi olan mimarideki biçimsel eğilimlerin radikal bir şekilde revize edilmesiyle başlamıştır. Bu revize edilme durumu ise her yerde savaşa dair kalıntıların, çevre kirliliğinin izlerinin, adeta modernizmin çelik ve cam gibi malzemelerin kullanıldığı muntazam yapılara meydan okumasıyla başlamıştır. Bu noktada mimar Robert Venturi mevcut mimari yapının zamanını yansıtmadaki başarısızlığını dile getirerek, "Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki: Las Vegas'tan Öğrenmek" adlı makaleyi yazmıştır. Modernist yapının kaotik çelişkiler, karmaşıklık ve günlük yaşamın çeşitliliği ile temasta olmadığını belirten ve bu nedenle mimarinin seçkinci diline ilişkin reform yapılması gerektiği çağrısında bulunan bu makalenin postmodernizmin gelişini ilan ettiği söylenmektedir. Dolayısıyla Venturi'nin mimari alanda modernizmin saf uluslararası tarzını sorgulaması ve kınaması "postmodern" terimine ilham kaynağı olmuştur (Lovejoy, 2005: 62-64).

Mimari alanında modernizmin seçkinci diline karşı ortaya konan bu hareket aslında postmodern sanat anlayışının hareket noktası olmuştur. Zira modern sanatın en önde gelen özelliklerinden biri seçkinci bir dünya anlayışına dayanmasıdır. Modern toplumda tanımlanan parametreler (eğitim, meslek, gelir) üzerinden çalışan bir sınıf tipi,

tabakalaşma ekseninde uzmanlığa dayalı emek süreci hayata geçirilerek sınıfsal kategoriler belirgin hale getirilmiş, yaratıcılık ve fikir üretimi seçkin sınıfa atfedilmiştir. Bu eksende güzel sanatlar ve zanaat ayrımı inşa edilerek, sanat seçkinlerinden gerçek sanat yapıtlarını ortaya koyarken yaratıcı kapasiteyi imleyecek şekilde yenilikçi, özgün ve farklı olmaları beklenmiştir (avangard sanat). Böylelikle, sanat ayrı bir kariyer ya da uzmanlık alanı olarak her kesimin anlayacağı, yaratabileceği bir uğraş alanı olmaktan uzaklaşmıştır.

Postmodernizmin en belirgin özelliği ise tam tersine yüksek kültür ile kitle kültürü arasındaki ayrımı ortadan kaldırmak, modernizmin özerk, yaratıcı sanatçı kavramına ve sanatın ustalık, dehalık ve beceriye dayalı oluşumuna meydan okumak, sanatın kitle kültürü de dahil her yerde olabilirliğine vurgu yaparak her kesimin kullanımına açmaktır (Şahiner, 2013: 201). Bu bağlamda yüksek kültür ile ticari kültür arasındaki sınırı ortadan kaldıran postmodernizm, Amerikan Yüksek Eleştiri Akımı ve Frankfurt Okulu da dahil modernizmin tüm ideologları tarafından reddedilen kültür endüstrisinin tüm formlarını, kategorilerini, içeriklerini kapsayan yeni yapıtların ortaya çıkmasına yol açmıştır (Jameson, 1994: 30). Bunun sonucunda postmodernizmin modern sanat ve estetik anlayışına ilişkin bu başkaldırısının özellikleri kurumsallaşmış ve Batı toplumunun resmî ya da popüler kültürü ile bütünleşmiştir (Jameson, 1994: 33). Bu bağlamda postmodernizmle birlikte sanat alanında yeni bir anlayış başlamıştır: postmodern sanat anlayışı.

Modernizmin seçkinciliğine ve özgün yaratıcılığına bir tepki olarak ortaya çıkan postmodern sanat anlayışının başında "pop sanat" gelmektedir. 1960'lı yıllarda doğan ve büyük bir popülarite kazanan pop sanatın anlayışı sanatın seçkinciliğine ve yaratıcılığın özgün olması gerektiğine karşı çıkmaktadır (Şaylan, 2016a: 115). Zira postmodernizmin en bariz biçimsel özelliği yavanlık ya da derinlikten yoksun olmasıdır (Jameson, 1994: 38). Hem pop sanatın en tanınmış isimlerinden biri hem de postmodern sanat anlayışının öncülerinden olan Amerikalı sanatçı Andy Warhol'ün çalışma prensibi kendi sözleriyle "*rahat olun, kafanıza estiği gibi çalışın*" cümlesiyle özetlenebilir (Yılmaz, 2013: 216). Bu cümle aynı zamanda postmodernizmin de prensiplerinden biridir. Bu prensip postmodern anlayışta "her şey mübahtır" ya da "ne de olsa uyar" (Rosenau, 2004: 170; Kellner, 1988: 239) şeklinde ifade edilmektedir. Modernizmde biçimsel ve biçemsel tutarlılık ile sanatçının belli bir biçim ve biçem anlayışını sürdürmesi önemli iken,

postmodern sanatçılar bu biçimsel tutarlılığı ihlâl ederler. (Yılmaz, 2013: 216-217). Bu bağlamda "her şey mübah" anlayışı sadece pop sanatta değil, aynı zamanda postmodern filmlerde, mimaride, edebiyatta da kendini göstermekte, pek çok modern sanat eseri özgün olana odaklanırken, postmodern sanat eserleri yeni ile eski ve modası geçmiş olanı stillerin, formların ve türlerin ekletik bir kombinasyonu ile sunarak, (Kellner, 1988: 239) postmodern sanatın diğer özellikleri olan kolaj ve pastiji doğurur.

2.2.2. Postmodern Sanatın Fonksiyonları

Postmodern sanatın fonksiyonları kapsamında öncelikle postmodern sinemanın temel özellikleri olan taklit, pastiş ve öznenin ölümü aracılığıyla geçmişle olan bağını devam ettirmesi ile, sayborg figürleri aracılığıyla gelecekle ilişki kurduğu üzerinde durulmaktadır. Sonrasında ise postmodern sinemada gerçekliğin inşası kültür endüstrisine, simülasyona ve sinoptikona ilikin kuramsal açıklmalar üzerinden ele alınmaktadır.

2.2.2.1. Geçmişle Bağı Koparmamak, Taklit, Pastiş, Öznenin Ölümü

Postmodern sanatın temel özelliklerinden biri yukarıda belirtildiği üzere içinde bulunduğu kitleselleşen yaşamı yansıtmaktır. Kitleselleşen yaşamın yansıtılması ise taklidi içermektedir. Bu bağlamda postmodern sanatçılara göre modern sanatçıların taklidi sanatın dışına atmaları yanlış ve anlamsızdır. Çünkü sanat yaşamı yansıttığı ölçüde taklidi içerecektir. Postmodern sanatın bir diğer özelliği ise modernizmin özgün olmaya, geçmişi yıkmaya, geçmişten kopmuş bir yeniyi inşa etmeye çalışmasına karşı çıkmasıdır. Postmodernistlere göre böyle bir sanat ve estetik anlayışı sanatın alanını kısaltmakta ve daraltmakta; modern sanatın sürekli geleceğe bakan yüzü bir zorlamaya neden olmaktadır. Ancak postmodernistlere göre "*böyle bir zorunluluk anlamsızdır ve sanat geçmişe dönerek, geçmişi yansıtarak toplumsal belleğe çağrıda bulunabilmelidir*." (Şaylan, 2016a: 121-123). Dolayısıyla postmodern sanat anlayışında geçmişten kopamama, kopmak istememe durumu söz konusudur. Postmodernizmin önde gelen isimlerinden biri olan Jameson, (2005: 15) postmodern sanat alanında geçmişten kopamama durumunu pastiş olarak ifade eder ve pastişin postmodernizmin en önemli özellik ve uygulamalarından biri olduğunu belirtir.

Pastiş, bir döneme, türe veya araca ilişkin imgelerin ve biçimlerin diğerinin içinde yeniden üretilmesidir (Fiske, 2002: 39). Bu yeniden üretimin yapıldığı alanlardan biri de sinemadır. Pastiş pratiği sinema alanında "nostaljik film" olarak tanınmaktadır. Jameson nostaljik film tanımlamasını üç kategoride değerlendirir. Birinci kategori "*geçmişe dair ve o geçmişin özgül dönemsel anlarına yönelik filmlerden oluşmaktadır.*" Bu kategoriyi temsil eden filmlerden biri 1973'te yapılmaya başlanan Lucas'ın *American Graffiti* adlı filmidir. *American Graffiti*, 1950'ler Amerika'sının, Eisenhower dönemi Birleşik Devletleri'nin atmosferini ve biçemsel özelliklerini yansıtır. Bu bağlamda bu kategorideki filmler tarihî filmler olarak değerlendirilmektedir (Jameson, 2005: 19).

Nostaljik filmin ikinci kategorisinde yer alan filmler ise *American Graffiti*'nin tersine, geçmişi yeniden icat etmek yerine, "*daha eski bir dönemin (dizilerinin) karakteristik sanat nesnelerinin duygu ve biçimini yeniden icat ederek, bu nesnelerle ilişkili bir geçmiş duygusunu yeniden uyandırmaya çalışmaktadır.*" Bu filmlerin örneklerinden biri *Star Wars* (George Lucas, 1977) filmidir. *Star Wars*, tarihsel bir film olmamakla birlikte, 1930 ile 1950 arasındaki kuşağın en önemli kültürel deneyimlerinden biri olan cumartesi öğle sonrası dizilerindeki deneyimleri (kötü yaratıklar, Amerikalı kahramanlar, arkası yarın tarzındaki diziler vb.) pastiş biçiminde yeniden icat etmektedir (Jameson, 2005: 20).

Jameson, nostaljik filmin üçüncü kategorisini eleştirmenlerce *Double Indemnity*'nin (1944) bir anlamda yeniden çekimi sayılan *Body Heat* (Lawrence Kasdan, 1981) filmi üzerinden değerlendirir. Florida'nın küçük bir kasabasında kendi döneminin koşullarında geçen *Body Heat* teknik anlamda nostaljik bir film olmamakla birlikte, kendisinden çok önce çekilen bir filmin *(Double Indemnity*) kurgusundan yaptığı alıntı nedeniyle pastişin örneğini yansıtmaktadır. Bununla birlikte, filmdeki olaylar 1930'ların biçemi içinde gerçekleşmektedir. Bu durum filmin başrol oyuncularından biri olan William Hurt'ün oyunculuğunda da kendini göstermektedir. Hurt yeni bir yıldız olmasına rağmen, Steve McQeen ya da Jack Nicholson gibi kendisinden daha eski erkek oyuncuların kuşağının biçemi yerine Clark Gable gibi daha eski tarzdaki yıldızların karakteristiklerinin bir karışımıdır (Jameson, 2005: 20).

Filmin neden başka bir yerde değil de, Florida'nın küçük bir kasabasında çekilmesinin nedeni ise Jameson'a göre oldukça stratejiktir. Çünkü kasaba, filmin günümüz dünyasının

tüketim toplumuyla ilişkilendirilebilecek işaret ve göndergelerin (örneğin, aygıtlar, yüksek yapılar, geç kapitalizmin nesne dünyası) olmadığı bir ortamda çekilmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte, filmdeki nesneler filmin çekildiği 1980'li yıllara ait olmakla birlikte, film izleyiciyi 1930'lara götürecek bir anlatı biçimi sunmaktadır (Jameson, 2005: 21).

Jameson'un bu üç film üzerinden verdiği örnekler bağlamında her üç filmde de işlenen temalar, kurgu gibi biçimsel özellikler, film çekimi için seçilen mekânın geçmiş dönemlere ilişkin nostaljik izler taşıması ve başrol oyuncularının geçmişin yıldız oyuncularını andıran oyuncululukları gibi özellikler bakımından bir şekilde filmlerde geçmişe yönelik unsurlar söz konusudur. Bu noktada Jameson (2005: 17-19) modernizmin sanat anlayışının özgün olma amacı doğrultusunda, modern sanat eserlerinin biricik, kişisel ve özel bir biçeme dayandığını hatırlatmaktadır. Bu durum modernist estetiğin kendine özgü, biricik dünya görüşü üretmesini sağlamakta ve "*biçemi şekillendirecek yegâne bir benlik ve özel kimlik, bir eşsiz kişilik ve bireylik anlayışına bağlı olduğu anlamına gelmektedir*". Ancak modernizmdeki biricik benliğin deneyiminin ve ideolojisinin bitip tükendiği postmodernizmde (günümüzde) sanatçıların neler yaptıklarını tahmin etmek giderek zorlaşmaktadır. Artık hiç kimsenin ifade edilecek biricik öznel dünyası ve biçemi yoktur. Geçmişte biricik olup, şimdi ölü olan bütün estetik geleneğin ağırlığı Jameson'un deyimiyle, "*Marx'ın bir başka bağlamda söylediği gibi 'yaşayan beynin üzerine bir kâbus gibi çökmektedir'*." Dolayısıyla bu durum bizi pastişle karşı karşıya getirmektedir. Jameson bu durumu "*biçimsel yeniliğin artık olanaklı olmadığı bir dünyada geriye sadece ölü biçemlere öykünmek, maskelerle ve düşsel müzelerdeki biçemlerin sesleriyle konuşmak kalmaktadır*" sözleriyle ifade etmektedir. Ancak bu durum postmodernist sanatın, sanatı yeni bir tarz içinde ifade etmesi anlamına gelmektedir. Hatta postmodern sanatın temel iletilerinden biri yeninin aksamasını ve geçmişe hapsedilmesini içermektedir (Jameson, 2005: 17-19).

Sonuç olarak, pastiş postmodern sanatın geçmişten kopamama halini temsil etmektedir ve bu temsil modernizmin özgünlüğüne karşı çıkması bağlamında postmodern sanat anlayışının tarzını da ortaya koymaktadır. Ancak burada toplumsal yaşamda görülen postmodern bir değer olan "sürekli yenilik" ile postmodern sanat anlayışında geçmişten kopamama durumunu sergileyen "pastiş" paradoksal bir durum sergilemektedir. Bununla birlikte, ölü biçemlere öykünen postmodernizmin biricik öznel dünyayı ve biçemi yok

etmesi, kavramsal ifadeyle pastiş, Büyükdüvenci ve Öztürk (2014: 29)'e göre aynı zamanda bireysel öznenin kaybolmasının bir sonucudur (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014: 29). Bireysel öznenin kaybolması ise modern öznenin ölümünün ilanıdır. Bu noktada yapıbozum mantığını dikkate almak gerekmektedir. Çünkü yapıbozum mantığı bağlamında modernitenin değerleri yerinden sökülmüş ve yeni dünyanın olanaklarına kapı aralanmıştır. Bu eksende modern öznenin ölümü yapıbozum mantığının ilk aşaması olan yapıların sökülmesine karşılık gelmektedir. Ancak yapıbozum sökülen yapının yerine yenisini inşa etmeyi gerektirmektedir. Günümüzün teknolojik gelişmelerle yoğrulan dünyasında da kuşkusuz sanat bu teknolojik dünyanın inşasında simgesel ve sembolik imleri oluşturan en önemli aktör olarak üstüne düşen görevi yerine getirecektir.

2.2.2.2. Gelecekle İlişki Kurmak: İnsan Makine Karışımı: Sayborg

Sanat bir tarafta geçmişle bağını devam ettirirken diğer tarafta gelecekle de ilişkisini kurmaya çalışmaktadır. Bu anlamda bir köprü görevini ifa etmektedir. Nostaljik bağlarla değişimin acısını hafifleterek insanlığı geleceğe hazırlamaktadır. Bu anlamda sinemanın önemli bir işlev gördüğü söylenebilir.

Bu hazırlığa verilebilecek en iyi örnek fütürist filmlerde sık sık karşımıza çıkan sayborg figürleridir. Teknolojik gelişmeler aracılığıyla günümüzün dünyasında ve özellikle sinema alanında postmodern bir ikon olarak işlev görev sayborg figürü Batukan (2017: 19)'a göre üç aşamalı bir teknolojik gelişmenin sonucunda ortaya çıkmıştır. İlk aşama kapitalist sistem içerisinde insan bedeninin üzerindeki işgücünü alarak, toplam üretim gücü açısından bir sıçrama yaratan robot teknolojisidir. Robotu özel kılan niteliği onu oluşturan materyallerin ve metal aksamının insandan esinlenerek yapılmasıdır. Böylece robotlar insana benzeyen ancak ondan çok daha kaba, güçlü ve ağır bir teknolojik beden olarak hayatımıza girmiştir.

Teknolojik gelişmeler devam ettikçe robot teknolojisi de evrilmiş ve ağır metallerden oluşan robotların yerini mümkün olduğunca insana benzeyen androidler almıştır. Androidlerin insana benzeyebilmesi için içeriğindeki metal parçalar gizlenmiş ve dış yüzeyi insan derisine benzer bir materyalle kaplanmıştır. Androidin bir sonraki aşaması ise insanı temel alan, ancak onun da ötesinde, insan bedeninin ve ruhunun sınırlarını aşan

bir kapasiteye ve hem canlı hem de yapay bir varoluşa sahip olan sayborglardır (Batukan, 2017: 20-28).

'Sibernetik organizma' teriminin kısaltılmış hali olan 'sayborg' kavramı, ilk olarak 1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan S. Kline tarafından San Antonio'daki "Uzay Uçuşlarının Fizyolojik Yönleri" adlı akademik bir konferansta "*uzayda hayatta kalmaya fiziksel olarak uyarlanmış varsayımsal bir figürü*" tanımlamak için kullanılmıştır (Short, 2005: 4, 35). 1980'li ve 90'lı yıllara gelindiğinde ise Haraway "sayborg" kavramını ele alıp kendi çalışmasına uyarlamasından sonra "sayborg" insan-makine ilişkisini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır (Haravay, 2006: 2; Kakoudaki, 2017: 24). Haraway'a göre, sayborg insana, hayvana ve makineye dair sınırları reddetmekle birlikte, aynı zamanda robot ve androidden de farklıdır. Sayborg yalnızca organik ya da mekanik olarak tanımlanamaz, aksine kısmen robotik kısmen de organik olması bağlamında bir "makine-organizma" melezini temsil eder (Haraway, 2006: 2). Haraway 1985 yılında sayborgu "*kurgu ürünü olduğu kadar sosyal bir gerçeklik ürünü*" olarak tanımlamasına rağmen, on yıl sonra kavramın kültürel alanda yayılmasına karşılık "*belli tarihî ve kültürel uygulamalar içinde yoğrulmuş teknik ve organik bir karışım*" olduğunu ifade ederek sayborgu daha tarihî ve gerçekçi bir boyuta taşımıştır (Haraway, 2006: 2; Haraway, 1997: 51, akt. Kakoudaki, 2017: 23). Bu bağlamda Kakoudaki'ye göre, "*Haraway için sayborg, teknolojiyle karşılıklı devinim içindeki yeni bir sosyal gerçekliktir.*" (Kakoudaki, 2017: 23).

Haraway tarafından sayborg olarak ifade edilen insan-makine melezini simgeleyen figür, N. Katherina Hayles tarafından da "insan sonrası" (post-insan/posthuman) olarak ifade edilir. Hayles'e göre, "*post-insanlarda bedensel varoluş ile bilgisayar simülasyonu, sibernetik mekanizma ile biyolojik organizma, robot teleolojisi ile insan hedefleri arasında temel farklar veya kesin sınırlar yoktur.*" (Hayles, 1999: 3). Beden adeta "orijinal protez" haline dönüşür ve bilgisayar ağlarıyla bağlantılı hale gelir. Adı ister sayborg olsun ister insan sonrası, her iki figür de maddenin ve bedenin ötesine geçerek, teknolojik ve sosyal bağlamlarda benliği vurgulayarak, öznelliğin çağdaş şekillerine işaret etmektedir (Kakoudaki, 2017: 23-24). Dolayısıyla astronotlarla ilgili bir varsayımdan doğan sayborg figürü, teknolojik gelişmelere paralel olarak insan ötesi bir güce kavuşan ve gelişmiş yazılım teknolojileriyle toplumda insan üzerinde üstünlük kurabilecek niteliğe sahiptir. Sayborg, bir yönüyle mekanik bir makine ama bir yönüyle

de organik bir insan unsurları taşıyan, bu bağlamda da insan-makine melezliğini bir anlamda da "arada olmayı" simgeleyen postmodern bir ikon haline gelmiştir (Batukan, 2017; Kakoudaki, 2017; Smelik, 2018: 144; Balsamo, 1999: 145). O halde diyebiliriz ki, sayborg figürü postmodern dönemin post insanını doğurmuştur.

Sayborgun diğer bir deyişle post insanın doğumunda etkili olan yalnızca teknoloji alanındaki teknik gelişmeler değildir. Genetik alanındaki gelişmeler de sayborgun doğumunu sağlayan temel unsurlar arasındadır. Klonlamanın biyoteknolojisi doğal ve yapay, gerçek ve sanal ayrımlarını yıkan post insanı yaratmıştır. Post insanın yaratılması ise bizlerin ne olduğu ve ne hale geldiği hakkında eleştirel ve yaratıcı düşünceleri teşvik ederek, *insan olmanın ne anlama geldiği* sorusunun cevabını karmaşık hale getirmiştir. Post insana ilişkin değerlendirmelerin yapılabileceği popüler ve yaratıcı platformlardan biri ise bilim kurgu filmleridir. Bu bağlamda bilim kurgu sineması yeni teknolojilerin insan kimliği üzerindeki etkisini incelemek bakımından akademik ilginin arttığı bir alan olmuştur (Baldwin, 2015a: 19; Baldwin, 2015b: 88; Short, 2005: 1-2, 45). Teknoloji toplumunda sinemanın işlevlerinin postmodern filmler üzerinden ele alındığı bu çalışmada seçilen beş filmden üçünde de sayborg figürleri öne çıkmakta ve filmlerin anlatısı bir anlamda bu figürlerin üzerinden kurgulanmaktır. Bu kapsamda çalışmada analizi yapılan ilk film olan *Westworld* (Michael Chrichton, 1973), tatil köyüne gelen müşterilerin isteklerini karşılamak üzere üretilen insan görünümlü robotlar olarak ifade edilen ve kısmen sayborgun ikinci aşamasına daha çok uyan androidleri ele alırken, analizi yapılan diğer filmler *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049* tamamıyla insan görünümlü, ancak insandan fiziksel ve zihinsel olarak daha üstün yeteneklere sahip olan "*replikant*" adı verilen sayborgları ele almaktadır. Doel ve Clarke (1997: 153-154)'e göre *Blade Runner*'da replikantlar insanlık dışı bir dünyanın post-hümanist figürleridir ve çeşitli parçaları kentin arka sokaklarındaki taşeronlar tarafından seri olarak üretilen ürünlerdir. Blade Runner'ın devam filmi olan *Blade Runner 2049* da Ernst (2019: 244)'in ifadesiyle post-endüstriyel toplumun "post-insan" bir topluma dönüştüğünü sergilemektedir.

Blade Runner'da gerçek insanların yaşadığı anılardan elde edilen hafıza bellekleri replikantlara aktarılarak, onların tıpkı insanlar gibi duygulara sahip olması amaçlanır. Bu durumda filmde insanlar ve replikantlar arasındaki sınır giderek belirsizleşmekte, (Mcnamara, 1997: 423; Nishime, 2005: 34) replikantlar insana ilişkin özelliklere sahip

olmaktadır (RMP ve Fitting, 1987: 345). Bununla birlikte, filmde dikkat edilmesi gereken nokta replikantların giderek daha fazla insana benzer hale gelmesine karşılık, insanların da replikantları öldürmekle görevli olan makinelere benzemeye başlamasıdır (Ruppert, 1989: 11). Bu noktada filmde insanların makineleştiği, makinelerin ise insanlaştığı ve bu durumun da insanlığın sorgulanmasına neden olduğu görülmektedir (Williamson, 2018: 34). Sayborglar üzerinden inşa edilen bu durum her ne kadar filmlerde bir kurgu olarak karşımıza çıkıyor olsa da filmler toplumsal gerçekliğe ilişkin bir kurgu olma niteliği taşımaktadır. Zira Batukan (2017: 74-75)'a göre geleceğin toplumunda insan ruh ve beden olarak kapitalizm için faydasız hale geleceğinden kapitalizm robotlara, androidlere ve sayborglara dayalı bir sistem ve üretim biçimi oluşturacaktır ve bu toplum zihinlerimizde inşa edilmiş ve halen de inşa edilmektedir (Batukan, 2017: 74-75). Bu inşa sürecinde sinema da aktif bir rol oynayarak, aslında sanal alanda ön çalışması yapılan yeni bir gerçeklik inşa etmektedir.

2.2.2.3. Gerçekliğin İnşası

Bu amaçla farklı kuramlardan yararlanarak, sinemanın kurduğu gerçeklik inşasını anlamamızı sağlayacak olan düzeneği, bağlamları çözümlememiz gerekmektedir. Bu bölümde sinema önce kitleleri yönlendiren bir kültür endüstrisi aracı olarak ele alınacak, sonra yarattığı hipergerçek dünya bakımından Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında değerlendirilecektir. Bir sonraki kısımda ise gelişen teknolojinin gözetleme tekniklerinin üzerindeki etkisine atfen sinemanın bir sinoptikon aparatı olarak nasıl çalıştığı tartışılacaktır. Böylelikle biçim içerik bütünleşmesi üzerinden yapısal dönüşümün izleri yakalanmaya çalışılacaktır.

2.2.2.3.1. Kültür Endüstrisi, Kitleleri Yönlendirme Aracı Olarak Sinema

Gerek sosyoloji gerekse iletişim alanındaki önemli kuramlar arasında yer alan Frankfurt Okulu temsilcileri, teorilerini Amerikan toplumu ve yeni teknolojilerin gelişmesi üzerinden geliştirmişlerdir. Frankfurt Okulu'nun sinemaya ilişkin düşünceleri ise kültür endüstrisi teorisinde Adorno (2009) tarafından dile getirilmiş, sinemanın kitlelerin yönlendirilmesinde önemli bir kültür endüstrisi aracı olduğu vurgulanmıştır. Kitlelerin yönlendirilmesi bağlamında da kültür endüstrisi ürünlerinin kitlelerin tüketim pratiklerini nasıl belirlediğine dair açıklamalara yer verilmiştir. Yani bu teorinin temel yönelimi teknoloji sinema ilişkisi üzerinden sinemanın sanayileşme ve ileri teknoloji kullanımı ile

birlikte sanatsal-özsel değerlerinden sıyrılarak, araçsal konuma nasıl yerleştiğini açıklamaktır. Kitleleri manipüle etmeyi kitlelere ulaşması en kolay olan sinemanın üstlenmesi anlaşılır bir durumdur. Eğlendirirken yönlendirme için sinema biçilmiş kaftandır.

Kültür endüstrisine göre kitlelerin tüketimini düzenleyen ve bu bağlamda kitlelerin tüketiminin yapısını belirleyen ürünler bir plan dahilinde üretilmektedir. Bu plan çağdaş teknikler ile ekonomik ve yönetsel yoğunlaşma üzerinden yapılmaktadır. Bu plan kapsamında kültür endüstrisinin kitleleri kasıtlı olarak kendisine uydurması amaçlanmakta, böylece kültür endüstrisi aracılığıyla kitlelerin bilinci ve bilinçaltı yönlendirilmekte ve kitleler özne konumundan hesaplanabilir nesneler konumuna getirilerek, adeta bir makinenin parçası haline dönüştürülmektedir. Kültür endüstrisinin kitleleri yönlendirmesi söz konusu olduğunda kültür endüstrisi ile kitle iletişim araçları arasındaki ilişki ortaya çıkmaktadır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta, kültür endüstrisinin aslında kitlelerle ya da kitle iletişim araçlarıyla bir ilgisinin olmadığı, onun kitle iletişim araçlarının sahiplerinin zihniyetini çoğaltmaya ve güçlendirmeye çalışmasıdır. Dolayısıyla kitleler kültür endüstrisi için bir ideolojidir (Adorno, 2014: 76-77). Bu bağlamda kitle iletişim araçlarının kültür endüstrisinin hâkim ideolojiyi yayması noktasında etkin bir tüketim nesnesi olduğunu söyleyebiliriz.

Kitle iletişim araçları kültür endüstrisinin tüketim nesnesi olması konusunda yalnız değildir, aynı zamanda sanat da kültür endüstrisinin denetimine girerek, yapay, sahte ve efsunlu bir hale gelmiştir (Adorno, 2012: 155). O halde gerek kitle iletişim araçlarını gerekse sanatı bir tüketim nesnesi haline getiren kültür endüstrisini, "*kitleleri ürettiği egemen kültür yapısıyla bireyleri uyumlu hale getirmeye, bunu yaparken de geçmiş dönemlerin zor kullanma yöntemleri yerine, kapitalizmin daha incelikli ve tehlikeli yöntemlerini uygulamaya çalışan bir tahakküm sistemi*" (Hıdırlıoğlu, 2011: 451) olarak tanımlayabiliriz. Bu bağlamda kültür endüstrisi, gerek kitle iletişim araçlarını gerekse sanatı kendi bünyesine katmakta ve onların (özellikle de sanatın) anlamını kültür endüstrisi içerisinde eritip, bir bakıma onları kültür endüstrisinin dayattığı zihniyeti yayan ve bu zihniyetin kitlelerce benimsenmesini sağlayan bir asker konumuna getirebilmektedir.

Kültür endüstrisi kapsamında birer kitle iletişim aracı olan filmler, radyo ve dergiler bir sistem oluşturmakta, bir söz birliği içerisinde hareket ederek, kültür her şeye benzerlik bulaştırmaktadır. Bu söz birliği siyasetten, dekorasyona, göz alıcı yapıtlara, devletleri kapsayan ortak amaçlı gruplar da dahil olmak üzere bütün alanlarda kendini göstermektedir (Adorno, 2009: 47-48). Dolayısıyla bu sistem bir söz birliği içinde hareket ederek, bireylerin bu sistemin dışında kalmamaları için her türlü olanağı kullanmaktadır.

Bu sistemin varoluş motivasyonu kapitalizmin tekel koşullarına dayanmaktadır. Tekel koşulları söz konusu olduğunda tüm kitle kültürü kendi içinde özdeştir ve kitle kültürünün kavramsal ana hatları tekel tarafından ortaya çıkmaktadır. Tekelin başındakiler ise tekelin varlığını gizleme gereksinimi duymamaktadır. Bu noktada en temel kültür endüstrisi ürünlerinden biri olan sinema da kendini artık sanat gibi göstermek zorunda değildir. Sinema da artık herhangi bir işten farklı değildir ve bu hakikati bilerek, tekellerin yaydıkları mesajları meşrulaştıran bir ideoloji olarak kullanılır. Bu nedenle kendilerini endüstri diye adlandırırlar (Adorno, 2009: 47-48). Dolayısıyla artık kültür endüstrisine göre, bir sanat olmaktan çıkan sinemanın, kültür endüstrisini ellerinde bulunduran kapitalist tekeller adını verdiğimiz çıkar çevrelerinin ideolojilerini yayma amaçlarına hizmet ettiğini ifade edebiliriz.

Bu çıkar çevreleri, kültür endüstrisini teknolojik kavramlarla açıklamayı istemektedir. Buna göre, bu endüstrinin üretim merkezleri az sayıda iken, alımlayanların çok sayıda ve dağınık olması teknik bir karşıtlıktır. Bu karşıtlık, yetki sahiplerinin örgütlenmesini ve planlama yapmasını gerektirir. Dolayısıyla kültür endüstrisine maruz kalan milyonlarca insan söz konusudur. Bu durum ise çoğaltma yöntemlerine başvurulmasına yol açar ve çoğaltma yöntemleri aynı gereksinimlerin hemen hemen her yerde standart ürünlerle giderilmesini kaçınılmaz hale getirir. Standartlar ise tüketicilerin gereksinimleri üzerinden belirlenir ve bu nedenle az bir dirençle kabul edilirler (Adorno, 2009: 49). Bu bağlamda ürünlerin kitlelere sunulması, hem bir gereksinimin üzerinden belirlenmesi hem de bu gereksinimlerinin standart ürünlerle giderilmesi bağlamında tüketicilere yönelik bir manipülasyonun sonucudur diyebiliriz.

Bu manipülasyon ve gereksinimler bir döngü yaratır ve sistemin birliği bu döngü içinde pekişir. Bu pekişme sırasında "*tekniğin toplum üzerindeki iktidarının, ekonomik açıdan en güçlü olanların iktidarına dayandığı gerçeği suskunlukla geçiştirilir*." Ancak bu

tekniğin akılsallığı, egemenliğin akılsallığıdır ve bu egemen tekeller tarafından üretilen ister otomobil olsun ister bomba olsun isterse film olsun, hepsi bütünü bir arada tutmak içindir. Örneğin, radyo herkesi farklı kanallarda yayınlanan aynı programların dinleyicisi konumuna getirir. Radyoda yayınlanan bütün programlar, öncesinde uzmanların denetiminden geçirilir. Radyoda dinlediğimiz yetenekler dinleyiciye sunulmadan o radyo işletmesine ait olurlar. Ayrıca gerek radyo olsun gerekse başka bir kültür endüstrisi ürünü olsun, yönetici iktidar sahiplerinin kafalarındaki tüketici kavramına uymayan hiçbir şeyi üretmeme ve onaylamama konusunda ortak bir kararlılık göstermektedir (Adorno, 2009: 49-50).

Radyo örneğinin yanı sıra kitlelerin kültür endüstrisi ile olan ilişkisinde sinema çok kullanılan bir örnektir. Çünkü sinema da kültür endüstrisinin vahşi bir aracı olmuştur ve film artık bir kitle sanatı olmaktan çok kitleleri yönlendirmek için kullanılan bir araç haline gelmiştir. Bu noktada "endüstri" terimini bir kez daha açıklayacak olursak, bu terimin bir üretim sürecini değil, sinema seyircisinin -bir diğer ifadeyle tüketicinin- alışık olduğu Western filmlerinde olduğu gibi kültürel malın standardizasyonunu ve dağıtım tekniklerini rasyonelleştirmek amacıyla kullanıldığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla, kültür endüstrisinin ana sektörü sinemadır. Sinemadaki üretim süreci, kapitalist sistemde olduğu gibi geniş bir iş bölümündeki makine kullanımı ve tıpkı iş gücünün üretim araçlarından ayrılmasına benzemektedir. Bu ayrılık, kültür endüstrisi içindeki sanatçılar ve onları yönetenler arasındaki çatışmayı anımsatsa da yine de bu süreçte bireysel üretim formları korunmakta, başka bir ifadeyle her ürün bireysel bir hava taşımaktadır. Ancak söz konusu kültür endüstrisi olunca bireysellik de şeyleştirilmekte, hayattan kaçıp saklanılacak bir sığınak yarattığı ölçüde aynı zamanda bir yanılsama yaratmakta ve böylece yine kültür endüstrinin dayattığı ideolojiyi güçlendirmektedir. Bu bağlamda kültür endüstrisi daima üçüncü kişilerin hizmetinde ve ticaretle yakın bir ilişki içindedir. Bu ilişkinin sürdürülmesinde de yıldız sistemini kullanmaktadır (Adorno, 2014: 77-78).

Kültür endüstrisinin yarattığı bireyselliğin dahi şeyleştirilip, bir yanılsama yaratmasının arkasında yatan nedeni, Adorno (2009: 68) kapitalist sistemin tüketicinin iplerini elden bırakmamak ve ona direnişin mümkün olduğunu sezdirmemek şeklindeki temel amacıyla açıklamaktadır. Kapitalist sistem bu amacı gerçekleştirmek için şu ilkeyi uygular: Bir taraftan tüketicilerin bütün gereksinimlerinin kültür endüstrisi tarafından giderilebileceğini göstermek, diğer taraftan bu gereksinimleri insanın hep bir tüketici,

sadece kültür endüstrisinin bir nesnesi olarak kalacak şekilde düzenlemektir. Bu kültür endüstrisinin kitlelere yönelik bir aldatmacasıdır ve kültür endüstrisi bu aldatmacayı tüketiciye doyum diye yutturmakta, bunun da ötesinde tüketiciye kendisine sunulanla yetinmesini aşılamaktadır. Bu bağlamda kültür endüstrisi bireylere gündelik yaşamdan kaçış vadeder. Ancak bu vaat, Amerikan mizah dergilerindeki bir karikatüre benzemektedir. Bu karikatür baba evinden kaçan kızın karanlıkta indiği merdiveni tutan kişinin babası olduğunu tasvir etmektedir. Buna göre kültür endüstrisinin sunduğu gündelik yaşamdan kaçma vaadinin tıpkı karikatürdeki "kocaya kaçan kız" gibi kişileri başlangıç noktasına geri götüreceği daha baştan bellidir ve burada asıl amaç kendini eğlencenin içinde unutmak isteyen bireyin teslimiyetçiliğini artırmaktır. Bu bakımdan kültür endüstrisi, tüketicileri eğlence aracılığıyla etkilemeye çalışır. Böylece konumunu giderek sağlamlaştırır ve tüketici gereksinimleriyle istediğini yapar hale gelir; bu gereksinimleri üretebilir, yönlendirebilir, denetim altına alabilir, hatta eğlenceye son verebilir. Bu bağlamda kültür endüstrisinin ilerlemesine bir sınır koyulamamaktadır (Adorno, 2009: 68, 78).

Dolayısıyla eğlence ile ticaret arasında kökensel bir yakınlık bulunmaktadır. Bu yakınlığın anlaşılması için eğlencenin ne anlama geldiğine bakmak gerekmektedir. "*Eğlenmek her zaman bir şeyi düşünmemek, gösterildiği yerde acıyı unutmak demektir*." Bu bağlamda eğlence bir kaçıştır, ama bu kaçış "*bayağı gerçeklikten değil, gerçekliğin insana bıraktığı direnişe ilişkin son düşünceden kaçıştır.*" İzleyiciler eğlence endüstrisine karşı çıksalar bile bu karşı çıkış endüstrinin onlara öğrettiği bir karşı çıkıştır (Adorno, 2009: 78-79). Tüketici, eğlence endüstrisinin ideolojisi haline gelmiştir. Her şey değerini varlığından değil, değiştirebilir olması değerinden alır ve birer meta haline dönüşür. Böyle bir ortamda sanat da bir metaya dönüşerek, tüketime uygun biçimde hazırlanan, kayda alınan, pazarlanabilir ve değiştirilebilir bir kültür endüstrisi ürünü haline gelir. Bu bağlamda ticaret sanat için amaç bile olmaktan çıkar ve tek ilke haline gelir. Örneğin, bir radyoda yayınlanan bir senfoni dinleyicilere kamu hizmeti adı altında ücretsiz olarak sunulsa bile, bu senfoniyi yayınlayan radyo kanalı tüm birleşik mesela otomobil ve sabun üreticilerinin kârları ile elektrik sanayisinin cirosu üzerinden aldığı ödemeler sayesinde ayakta kalabilmektedir (Adorno, 2009: 97). Benzer şekilde televizyonun da kitleleri etkilemek bakımından radyodan çok daha güçlü bir kültür endüstrisi aracı olduğunu söyleyebiliriz. Zira günümüzde de televizyonda yayınlanan programların (özellikle diziler) hemen hemen hepsi sponsorlar aracılığıyla aldıkları maddi destekler üzerinden

yayınlanmakta ve programların içerisine gerek programın akışı dahilinde gerekse bu akışı keserek sponsorların ürünleri yerleştirilmekte ve bu ürünlerin izleyenler tarafından satın alınarak tüketilmesi amaçlanabilmektedir. Bu uygulamanın bir benzeri sinema alanında da yapılmakta ve filmler sponsorlar üzerinden elde ettikleri finansal desteklerle izleyici karşısına çıkabilmektedir. Dolayısıyla Adorno, (2009: 82) içinde bulunulan çağın evrensel reklam çağı olduğunu belirtmektedir. Bu çağda kültür endüstrisinin vaatlerinin yaşama dair anlamlı açıklamaları azaldıkça, yaydığı ideolojinin de içi boşalacaktır. Toplumun uyumluluğu ve iyilikseverliği gibi soyut idealler bu çağda fazla somut sayılmaktadır. Artık bu çağda araçsal olmayan söz anlamsız, değer yargıları ise ya reklam ya da boş söz olarak algılanır. Böylece ideoloji belirsizleşir ve bir tahakküm aracı olarak işlev görür.

Reklam çağında kültür de çelişkili bir meta olarak, değiş tokuş yasasına bağlıdır, körü körüne tüketilerek sonunda kullanılamaz hale gelir ve reklamla kaynaşıp kaybolur. "*Reklam kültür endüstrisinin yaşam iksiridir.*" Rekabetçi toplumda reklam ürünleri hakkında bilgi sağlanarak, tüketicilere yol gösterilmiş ve zamandan tasarruf sağlanmıştır. Serbest piyasanın hâkim olduğu günümüzde ise reklamın arkasında sistemin egemenliği yer almakta ve reklam, tüketicileri büyük tröstlere daha da bağlı kılmaktadır. Sistemin dayatması nedeniyle her ürün reklam tekniğini kullanmakta ve reklam kültür endüstrisinin anlatımı ve bir "tarzı" haline gelmektedir. Reklam tekniği kendini belli etmeme noktasında uzmanlaşmıştır. Büyük şirketlerin dev binalarında reklam yokmuş gibi görünür ancak binaların tepesinde şirketlerin baş harfleri yer alır. Bunun yanı sıra on dokuzuncu yüzyıldan kalma evler afişlerle ve ışıklı tabelalarla kaplanır. Bu evler, bu tabelalar için arka plan haline gelir ve reklam adeta sanata dönüşür. Bunun yanı sıra Amerika'nın en çok okunan dergilerine bakıldığında, reklamlar ile yayın kuruluna ait metinler ve resimler ayırt edilememektedir. Çünkü yayın kuruluşları, metinleri ünlü kişilerin kullandıkları nesneler üzerinden anlatarak söz konusu kişiye yeni hayranlar kazandırırlar. Sinema söz konusu olduğunda ise her film adeta bir sonraki filmin tanıtımı niteliğindedir. Efektler, film hileleri, filmde yer alan her bir performans reklam amacıyla kullanılmaktadır. Bu bağlamda "*reklam ve kültür endüstrisi hem teknik hem de ekonomik açıdan birbiriyle kaynaşır*." Her iki alanda da her şey hem çarpıcı hem bildik ve basit olmalıdır ki, hem dağınık bir zihni olan hem de dirençli olduğu düşünülen tüketiciler alt edilebilsinler (Adorno, 2009: 101-103).

Sonuç olarak, kültür endüstrisi teorisinde başta sinema olmak üzere sanatın ve kitle iletişim araçlarının kapitalist tekellerin çıkarlarına hizmet eden ideolojik bir araç haline geldiği öne sürülmekte ve artık bir reklam çağında olduğumuz belirtilerek, kültür endüstrisinin reklam aracılığıyla yaşamımıza ve günlük hayatımıza sirayet ettiği ifade edilemektedir. Bununla birlikte, kitleler kültür endüstrisine kapılıp gitmekte ve onların sunduğu ideolojiye teslim olmaktadır. Bu teslimiyet bağlamında, örneğin bir film izleyicisi kendi yaşamını filmin sahneleri ile özdeşleştirilebilmekte ve o izleyici için film ile gerçek hayat arasındaki fark silinebilmektedir diyebiliriz. Bu noktada izleyici filmde inşa edilen gerçekliğin içinde yaşamaktadır ki, bu durum konuyu anlama açısından sosyolojinin önemli simalardan olan Baudrillard'ın simülasyon kuramını işlevsel kılmaktadır.

2.2.2.3.2. Sanal Gerçeklik, Simülasyon, Hipergerçeklik İnşasında Sinema

Modern hayal gücünün ihtiyacını karşılamak için gerçek alanlar tükendiği zaman yeni yerler ve yeni sınırlar bulmak gerekmektedir. Günümüzün yeni sınırları ise sanal yaşam alanına açılmaktadır. Sanal gerçeklik, teknolojik devrimin bir sonucu olan kültürel bir yeniliğin sunumudur. Dijital imaj teknolojileriyle sanal bir yaşama geçerek, gerçek yaşamın sınırlarından kurtulmak mümkündür. Bu bağlamda sanal gerçekliğin amacı gerçeklik kavramımızı değiştirip, dünyayı yeni baştan kurmaktır (Robins, 2013: 38-51). Yeni baştan kurulan dünya ise hipergerçek bir dünyadır. Robins, (2013: 52) sınırları olmayan bu hipergerçek dünyada yaşam deneyimlerimizin yeni boyutlar kazanabileceğini belirtmektedir.

Bu hipergerçek dünyanın inşasında rol alan ve yaşam deneyimlerimiz üzerinde önemli bir etkiye sahip olan sinema, Baudrillard'a göre, filmlerde yaratılan kusursuz görüntüler ile insanı endişelendirecek bir düzeye erişmiştir. Çünkü insanların filmleri izlerken gerçek filmlerden çok kusursuz benzerler, olağanüstü bir kurgu, fotoğraf ve sentetik tarihî görüntülerle karşı karşıya olduğuna inanası gelmektedir. Bu bağlamda hipergerçekçi bir sunum olan "*bu filmler kusursuz, olağanüstü 'artefactler', sinemayı sinema yapan halüsinasyon ve düş gücünden başka eksiklikleri olmayan dahice simülakrlardır*". Günümüzdeki filmlerin çoğu böyledir (Baudrillard, 2014: 69-70). Ancak nasıl ki hipergerçek dünya teknolojik gelişmelerle birlikte illüzyonunu kaybettiyse, sinema da kullanılan tekniklerin gelişmesiyle birlikte illüzyonunu kaybetmiştir. Sinemada artık her şey hiperteknik, hiperetkili ve hipergörünürdür. Filmlerde bir boşluk, aralık, eksiklik ve

sessizlik yoktur. İmge yararsız bir şekilde kusursuzlaştırılmıştır. İmge gerçekçi kusursuzluğa doğru ilerledikçe de, illüzyonun gücü o ölçüde kaybolmaktadır. Bir başka deyişle, sinemada kusursuz illüzyonu yani benzerlik illüzyonunu yaratmak için ne kadar gerçek olmaya çalışılırsa, o ölçüde illüzyon ölmektedir. İmgeyi hayal gücünden yoksunlaştıran çabaların başında ise bilgisayarda yaratılmış imgeler, dijital imgeler ve sanal gerçeklik gelmektedir (Baudrillard, 2018: 29-30).

Sinemanın sunduğu gerçeklik önemlidir. Ancak bunun da ötesinde sinema gerçeğin yerini almaya çalışmakta ve bu nedenle giderek sinema olma özelliğini yitirmektedir. Ancak nasıl ki gerçek giderek sinemayı yok ediyorsa, sinema da giderek gerçeği yok etmektedir. Bu bağlamda her ikisi de özgürlüğünü yitirmektedir (Baudrillard, 2003). Bununla birlikte, sinema fantastik ve mitle ilgili konulardan gerçekçi ve hipergerçekçi konulara doğru gitmektedir. Günümüzdeki film örneklerinin sinemanın teknik açıdan gerçeğin görüntülerini sunduğu, onu tüm gerçekliği ile yeniden ürettiği ve teknikten kaynaklanan bir güven duygusuna sahip olduğu görülmektedir. Bu bağlamda yine sinemanın gerçekle olan bu yüzde yüz örtüşme arzusu onu kendisiyle örtüşmeye itmektedir. Bu da bir hipergerçekliktir (Baudrillard, 2014: 71-72). Bu bağlamda sinema hipergerçek bir dünyanın inşasında önemli bir rol oynamaktadır diyebiliriz. Ancak sinemanın yanı sıra özellikle reality şovlar başta olmak üzere televizyon programları da hipergerçek bir dünya oluşturmaktadır. Bu noktada 1970'li yıllarda Amerikalı bir ailenin günlük yaşamının yirmi dört saat boyunca kesintisiz bir şekilde filme alınmasını örnek verebiliriz.

Kameralar aracılığıyla yaratılan hipergerçek dünya: "TV-Hakikat ve Loud Ailesi"

Teknolojik gelişmelerle birlikte doğal dünyanın yerini teknik ve yapay bir dünya, gerçekliğin yerini ise sanal gerçeklik almıştır. Sanal gerçekliğin hâkim olduğu bu yapay dünyada illüzyon teknoloji tarafından yok edilmiş, (Baudrillard, 2019: 30-33) dört bir tarafımız, video, interaktif ekran, multimedia, internet gibi interaktif süreçler tarafından kuşatılmıştır. Bu kuşatılma sonucunda gerçek ile görüntü birbirine karışmaya başlamıştır. Öyle ki reality şov programlarındaki öyküler televizyonda anında canlandırılmaktadır. Dolayısıyla olay ve canlandırılmış görüntüsü arasındaki mesafe kaybolmakta ve bireyler ekrana baktığında doğrudan sanal evrenin içine yerleşmekte, ekrandaki görüntünün içine, sanki yaşamın içine girer gibi girmektedir. Böylece gösteri karşılıklı bir etkileşim ilişkisine, bir şenliğe dönüşmekte ve bireyler bir anlamda bu şenliğin içine

gömülmektedir (Baudrillard, 2019: 73). Bunların yanı sıra reality şovlar, imgesel sıradanlıkla yaşamın sıradanlığını eşdeğerli hale getirmektedir. Bu sırada bütünsel görünürlük ortaya çıkmaktadır. Daha açık bir ifadeyle, bütünsel görünürlük görüntülenecek hiçbir şeyin kalmadığı bir noktada, başka bir deyişle her şeyin görüntülendiği noktada ortaya çıkmaktadır. Zira bir imgeye dönüşmek demek bir insanın gündelik yaşamın mutsuzluklarını, arzularını ve sahip olduklarını sergilemesi, bütün sırlarının, düşüncelerinin açığa çıkması demektir (Baudrillard, 2019: 90-91). Tıpkı Amerika'da TV-Hakikat kanalında Loud ailesine ilişkin yaşamın bir dizi haline getirilmesi gibi.

1971 yılında Kaliforniya'da yaşayan beş çocuklu, orta sınıfa mensup tipik bir Amerikan ailesi olarak ifade edilen Loud ailesinin kendi bilgisi ve izni dahilinde evlerine kameralar yerleştirilir ve ailenin yaşamı yedi ay boyunca aralıksız bir şekilde kameraya alınır ve bunun sonucunda üç yüz saatlik bir film elde edilir, ancak bu filmin diğer filmlerin olduğu gibi bir senaryosu yoktur. Loud ailesinin yaşadığı her keyifli ve dramatik an kesintisiz bir şekilde sanki "el değmemiş" bir hikâye gibi sunulmuştur. Baudrillard sunulan bu hikâyeyi günlük yaşantımızla ilgili "*işlenmemiş tarihî bir belge*" olarak ifade eder. Ancak Loud ailesi çekimler tamamlandıktan sonra parçalanmış, karı koca boşanmıştır. Bu durum bizi içinden çıkılmaz bir tartışmaya götürmektedir. Bu parçalanmanın nedeni televizyon mudur, eğer televizyon olmasaydı, aile normal yaşantısını sürdürebilecek midir? Bu noktada dizinin yönetmeni ailenin yaşantısının sanki televizyon kamerası evin içinde değilmiş gibi çekildiğini ve ailenin sanki kameralar yokmuş gibi davrandığını ve yaşadığını (yönetmenin deyişiyle "*sanki biz orada değilmişiz gibi*") söylemektedir (Baudrillard, 2014: 47-48).

Bu açıklama paradoksal bir açıklamadır, çünkü ne doğrudur ne de yanlıştır, sadece ütopik bir düşüncedir. "*Sanki biz orada değilmişiz gibi*" sözüyle "*sanki siz oradaymışsınız gibi*" sözü aynı anlama gelmektedir. Zira milyonlarca izleyiciyi cezbeden de bu noktadır. Çünkü izleyiciler bir nevi "röntgencilik" yapmakta ve bundan zevk almaktadırlar. Ancak burada üzerinde durulması gereken konu, "*televizyonun sunduğu 'hakikatle' ilgili bir sır ya da ahlâksızlık değil, gerçek ya da hipergerçek estetiğin yol açtığı bir tür ürpertidir*." Etkileyici ancak hileli bir gerçeklik duygusundan kaynaklanan bu ürperti, kameranın varlığı ve sunduğu yakın, abartılı çekimlerin ve aşırı olan her şeyi gösterme arzusunun yol açtığı bir ürpertidir. Bu abartı ve aşırılık göstergenin normal anlamını yitirmesine, bu

da anormal boyutlara ulaşan bir anlam bolluğundan kaynaklanan bir haz duygusuna neden olmaktadır. Oysaki bu görüntüler –her ne kadar "*doğaldan daha hakiki*" denilse de- gerçek görüntüler değildir, yalnızca bir hipergerçekliktir. Zira böyle bir ailenin seçilmiş olması başından beri hipergerçek bir olaydır. Böyle bir aileden kasıt Kaliforniya'da yaşayan, beş çocuğu, üç garajı olan, iyi bir gelire sahip, kısacası ortanın üstü sınıfın olanaklarına sahip tipik bir Amerikan ailesidir. Bu bağlamda Loud ailesi kusursuz bir ailedir ve onu ölüme mahkûm eden de bu kusursuzluktur. Bu aile tıpkı Antikçağ'da yapılan kurban törenlerinde olduğu gibi "*televizyonun ışıkları altında yüceltilmek ve öldürülmek üzere seçilmiştir*." Artık eski çağlarda olduğu gibi toplumlar Tanrının gazabına uğramamakta, deyim yerindeyse gerçekliği öldüren kameranın gazabına uğramaktadır. Bu bağlamda Loud ailesi kurban edilmiştir ve milyonlarca seyirciye sunulan da bu kurban edilişin töreni olmuştur (Baudrillard, 2014: 48-49).

Loud ailesinin programının yayınlandığı kanalın adı "TV-Hakikat"tir. Bu kavram hakikate ilişkin anlam karmaşasını çok güzel bir şekilde ifade etmektedir. Çünkü burada sunulan hakikat aslında aileyle ilgili bir hakikat değil, televizyonun hakikatidir yani hakikat televizyonun kendidir. O halde burada hakikatten söz edebilmek mümkün değildir (Baudrillard, 2014: 49). Hakikatten söz edebilmek mümkün olmasa da Baudrillard'a göre, artık her şey görülmeye değerdir ve her şey görülmek ve haz almak için üretilmektedir. Böylelikle imge katledilmekte, iktidar ve denetim aracı olarak zorunlu görme eyleminin bir parçası olmaktadır. Bu durum "panoptik" ötesi bir şeydir (Baudrillard, 2019: 91). Bu bağlamda Loud ailesi örneğinden yola çıkarsak, artık bizim televizyonu değil, televizyonun bizi, bizim nasıl yaşadığımızı izlediği görülmektedir. Bu noktada panoptik gözetleme sisteminin gözetlemek ve cezalandırmak gibi etkin ve edilgin unsurlarının olmadığı bir caydırma sistemine başka bir deyişle ikna sistemine geçilmiştir. Modele ve bakışa boyun eğme zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Çünkü artık model bizizdir. Bu durum tıpkı model ile gerçeğin karışmasında olduğu gibi televizyonla gerçeğin birbirine karıştığı hipergerçek bir toplumsal olarak ifade edilmektedir (Baudrillard, 2014: 49-50).

Baudrillard'ın Loud ailesine ilişkin bu yorumuna göre Loud ailesinin aslında kendisini izleyenlerin hipergerçek bir dünyada yaşadıklarını gizlediklerini söyleyebiliriz. Bununla birlikte Baudrillard, (2014) bu hipergerçek dünyada bizim televizyonu değil, televizyonun bizi izlediğini belirtmektedir. Bu noktada her ne kadar bizi izleyen

televizyon olsa da televizyon tarafından sunulan hipergerçek dünya aracılığıyla kendilerinin hipergerçek bir dünyada yaşadığı gizlenilen izleyiciler asıl hedef noktasında yer almaktadır. Bu durum Mathiesen (1996)'in sinoptik gözetleme sistemini ele almayı gerektirmektedir.

2.2.2.3.3. Sinoptikon Aparatı Olarak Sinema

Çok eski çağlardan günümüze kadar gelen gözetleme olgusu, sosyal bilimler alanında panoptikon, (Foucault 2003, 2019) süperpanoptikon (Poster, 2007) ve sinoptikon (Mathiesen, 1996) gibi çeşitli kavramlarla ele alınmıştır. Bu çalışma kapsamında, gözetleme sinoptikon kavramı üzerinden ele alınarak, gelişen teknoloji ile birlikte sinemanın bir sinoptikon aracı haline gelmesi hakkında bilgi verilecektir. Ancak sinoptikonun bir gözetleme mekanizması olarak geldiği noktayı daha iyi açıklayabilmek için öncelikle panoptikon üzerinde durmak gerekmektedir.

Batılı ülkelerde 1700'lü yıllarda topluluk önünde yapılan işkencelerle verilen cezaların yerini sonrasında gözetim unsuru almış ve gözetlemenin toplulukları disipline etmede cezadan daha etkili bir yönetim edimi olduğu görülmüştür. Modern toplumlarda görülen bu gözetleme mekanizması Foucault (2003, 2019) tarafından panoptikon şeklinde kavramsallaştırılmıştır. Esasında bir hapishanedeki tüm mahkûmların tek bir merkezden gözetlenmesi ilkesine dayanan panoptikon tüm toplumsal kurumlarda uygulanarak, toplumsal yaşamın tamamı için genişletilmiştir. Bu bağlamda panoptik gözetleme mekanizması doğrultusunda tüm kurumlarda azın bir merkezden çoğunluğu gözetlediği bir denetim mekanizması söz konusu olmuştur. Gözetlenenler ise hiçbir zaman gözetleyiciyi göremedikleri için gözetlenip gözetlenmediklerinden emin olamamakta ve bu nedenle sürekli gözetleniyormuşçasına gözetimi içselleştirmekte ve davranışlarını da bu yönde şekillendirmektedirler (Foucault, 2003; 2019).

Ancak Mathiesen'e göre panoptik gözetim söz konusu olduğunda önemli bir nokta gözden kaçırılmaktadır. Panoptik süreçlerin gelişmesine paralel olarak son 150-200 yıldır kitle medyası da gelişmiştir. Kitle medyasından kasıt yalnızca televizyon değildir, aynı zamanda radyo ve sinema gibi diğer kitle medyası da kastedilmektedir. Kitle medyası, panoptik gözetleme mekanizmasına dahil değildir. Oysaki medyanın ulaştığı tüm toplum gözetimin kapsamı içinde yer alır (Mathiesen, 1997: 219).

Sinoptik yapıların gelişme seyri 1800'lerde basılı medyanın gelişmesiyle başlamış ve özellikle 1830'lar Amerika'da kitle medyası toplumunun oluşmaya başladığı bir dönem olmuştur. Bu kapsamda "New York Sun" gazetesi kurularak beş yıl içinde baskısı üç binden otuz bine çıkmıştır. Gazetenin ardından sinoptik yapıların gelişme sürecindeki ikinci dalga sinema ile başlamıştır. Önce sessiz filmler, sonrasında siyah beyaz filmler ve son olarak da renkli filmler yapılmaya başlanmıştır. Filmlerin büyüyen popüleritesi kitleleri sinema salonlarına toplamış ve panoptikonda görülen azın çoğu gözetlediği durumdan çoğun azı gözetlediği sinoptik bir duruma geçilmiştir. Filmin peşi sıra üçüncü dalga olarak radyo gelmiş, radyoyu da dördüncü dalga olan televizyon izlemiştir. Televizyonun icadı ve gelişmesiyle medyanın sinoptik karakteri televizyon tarafından geliştirilen temel bir yola girmiştir. Televizyon geliştikçe milyonlarca insan, azınlığı bir ekran üzerinden görmeye başlamıştır. 1980'lerden itibaren ise beşinci dalga olan video ve uydu alanındaki teknolojik yenilikler devreye girmiştir. Televizyon kanallarının fazlalığı aracılığıyla ademi merkeziyetçiliğin oluşması pek çok sinoptikonun oluşmasına neden olmuştur (Mathiesen, 1997: 220-221).

Sinoptikonda panoptikonun azın çoğu gözetlediği bir yapıdan çoğun azı gözetlediği bir yapıya geçişin yarattığı farkın yanı sıra her iki gözetleme tekniğinde küresel ve yerel olmak bakımından da farklılıklar söz konusudur. Panoptikon her ne kadar uygulamada evrensel olsa ve panoptik uygulamalara bağlı kurumlar nüfusun büyük çoğunluğunu içinde barındırsa bile yerel bir oluşumdur. Bununla birlikte, panoptik gözetimin amacı kaçışı, özerk, tesadüfi ve düzensiz hareketleri engellemektir. Sinoptikon ise küreseldir, seyretme eylemi seyredilenleri yerellikten koparır ve onları bedensel değil, ama tinsel anlamda sibermekâna taşır. Panoptikon ve sinoptikon arasındaki bir başka ayrım ise panoptikonda hedef seyredilenken, sinoptikonda seyredendir ve bu hedefin sabit ya da hareket halinde olması önemli değildir. Bu hedefler nerede olursa olsun "*çoğun azı seyretmesini sağlayan yurtsuz ağa bağlanabilecektir.*" Ayrıca bir önemli nokta da sinoptikonun baskıya gereksinim duymamasıdır, sinoptikon insanları seyretmeleri için ayartır (Bauman, 2010: 57).

Bunların yanı sıra panoptikonda bazı seçilmiş yereller, öteki yerelleri seyretmektedir, sinoptikonda ise yereller küreselleri seyretmektedir. Küreseller aynı anda hem erişilmez, deyim yerindeyse 'bu dünyanın dışında'dırlar, hem de gözümüzün önündedirler. Bir

taraftan muhteşem, diğer taraftan alelâdedirler ve erişilmeyecek kadar yüksek olmalarına rağmen, aşağıdakilerin onların peşinden gidebileceği ya da gitmek isteyebileceği parlak bir örnek olurlar. Seyredenler onlara hayranlık duyarlar ve gıpta ederler. Bu durum "*yöneten değil, yol gösteren hükümdarlık*" olarak adlandırılır (Bauman, 2010: 58-59). Bu noktada bireylerin denetimi, onların seyrettiği deyim yerindeyse "*yol gösteren hükümdarları*" aracılığıyla sağlanmaya çalışılmaktadır. Böylece topluma verilmek istenen mesajlar, seyircilerin hayranlık duyduğu ve gıpta ettiği aktörler üzerinden canlandırılan senaryolara yerleştirilerek, bireylerin istendik davranışlar geliştirmesi sağlanabilir. Bu bağlamda her ne kadar sinoptikon panoptikondan farklı bir gözetleme tekniği olsa da her iki tekniğin de aynı amaca hizmet etmekte olduğunu söyleyebiliriz. Bu amaç bireyin istendik davranış kalıpları geliştirmesidir. Panoptikon bunu azın çoğu gözetlediği bir sistem ile yaparken, sinoptikon çoğun azı gözetlediği bir sistemle yapmaktadır. Bununla birlikte panoptikonda hedef gözetlenen iken, sinoptikonda gözetleyendir. Ancak panoptikonda gözetlenen üzerinde gözetleme üzerinden sağlanan disiplin, sinoptikonda gözetleyenin gözetlediği araçlar (ki bu çalışma açısından bu araç sinemadır) üzerinden sağlanmaktadır. Disipline edilen her iki gözetleme mekanizmasında da çoğunluktur, başka bir deyişle toplumdur. Bu noktada yolları farklı olsa da her iki gözetleme tekniği de özünde toplumu disipline etme amacı taşımaktadır. Aktif bir sinoptik gözetleme aracı olarak sinema da temsiller aracılığıyla egemen ideolojiyi kitlelere etkili bir şekilde sunarak, toplumun disipline edilmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

3. BÖLÜM
ÇALIŞMANIN MODELİ

Bu çalışmanın modeli, bilgi işleme ve iletişim teknolojileri, dijitalleşme ve yapay zekâ kapsamında gelişen teknoloji toplumunun değişen üretim süreci, değişen kültürel değerler ve sanatsal anlayış üzerinde yol açtığı değişim ve dönüşümler ekseninde oluşturulmuştur. Modelin oluşum sürecinde sinemanın toplumsal yapının bir temsili olduğu noktasından hareket edilmiştir. Bu bağlamda değişen üretim süreci, kültürel değerler ve postmodern sanat anlayışına ilişkin açıklamalar ve bağlantılar yalnızca çalışma kapsamında seçilen filmlerde yer alan temsilleri dikkate alınarak ve ilişkisel bağlamlar inşa edilmeye çalışılarak sunulmuştur. Bununla birlikte, çalışmada sinemanın gerçekliğin inşasında ideolojik bir aygıt olup olmadığına ilişkin temel bir soru üzerinden hareket edildiği için gerçekliğin inşasında sinemanın işlevi bağlamında ele alınan teorik açıklamalarda sinemanın ideolojik boyutu vurgulanmaya çalışılmıştır.

Sanayi Devrimi'nden 1970'lere kadar gelinen süreçteki teknolojik yapı fordist üretim sürecini desteklerken, 1973 yılında tüm dünyada patlak veren petrol krizinin olumsuz sonuçları nedeniyle kapitalist sistem içine düştüğü krizden kurtulmak için çareyi yeni teknolojik gelişmelere ayak uydurmakta bulur. Yeni teknolojik gelişmeler üretim sürecinde fordizmin katılıkları yerine emek süreçleri, işgücü piyasaları, ürünler, tüketim kalıpları bakımından esnekliği, bir başka deyişle esnek birikimi öngörmektedir. Esnek birikimin teknolojiyle birleşmesi özellikle işgücü alanında makineleşmeyi getirerek, robotların çalışanların yerini almasına neden olmuştur. Esneklik robotlaşmanın yanı sıra aynı zamanda taşeronlaşmayı da beraberinde getirmektedir. Çünkü gelişen bilgisayar, otomat ve robot teknolojisinin emek istihdamını daraltması, işverenin devamlı çalışan işgücü yerine işlerin yoğunluğuna göre taşeron işgücü kullanmayı tercih etmesine yol açmıştır. Buna bir de gelişen teknolojinin bir getirisi olan hız faktörünün eklenmesi, ticari, teknolojik ve örgütsel yeniliklerin temposunu büyük ölçüde hızlandırmıştır (Harvey, 2014).

Kapitalist sistemde teknoloji eksenli gelişen bu sürecin üretimdeki devir hızını artırması aynı zamanda sürekli bir değişime ve bunun sonucunda gerçekleşen yeniciliğe yol açacak bir üretime neden olmuştur. Ancak kapitalist sistemin devamlılığının sürdürebilmesi için

artan üretime paralel bir şekilde tüketimin de arttırılmasına gereksinim duyulmaktadır (Harvey, 2014). Bu noktada sürekli değişeni ve yeniyi sunan bir tüketim kültürüne uyum sağlanmalıdır. Bu kültür Toffler (1996)'ın kavramsallaştırmasıyla "kullan at" toplumu inşa ederek, ekonomik, toplumsal ve teknolojik dönüşümlerin çok hızlı bir şekilde gerçekleştiği, postmodern toplumun en temel özelliklerinden biri olan "geçicilik" kültürünü oluşturmuştur. Aynı zamanda toplumsal değerler üzerinde de etkili olan geçicilik kültürü Best ve Kellner (2016: 377)'a göre, yaşamdaki derinlik boyutunu yok ederek, bireylerin tarihsel bilinci besleyen süreklilikten ve anılardan kopmuş oldukları, deneyimin işlevini yitirdiği ve bireylerin içinde kayboldukları postmodern bir şimdi inşa etmektedir. Postmodern toplumun bu puslu havası belirsizliklerle dolu bir ortam yaratarak, korkunun, kaotikliğin egemen olduğu risk toplumuna (Beck, 2005; 2019) dünyanın kapılarını açmıştır. Ancak belirsizlikler risk toplumuna kapıyı açarken, onu dünyaya davet eden ve dünyanın dört bir yanında özgürce dolaşabilmesini sağlayan, teknoloji alanındaki gelişmelerdir. Bu noktada Giddens, (2019: 46) bilim ve teknolojinin bir taraftan insanlık için yararlı olanaklar sunarken diğer taraftan da yeni risk ve tehlikeler yarattığını belirtmektedir. Bunun yanı sıra teknoloji günümüzün risklerini geçmişin risklerinden farklılaştırmış ve buna ek olarak etki düzeyleri çok yüksek, zaman ve mekân sınırlarını aşan riskler üretmiştir. Zaman ve mekân sınırını aşan riskler ise yeni belirsizliklere yol açmıştır (Beck, 2019). Bu noktada belirsizlik ve risk toplumu arasında teknoloji ekseninde belirsizliğin risklere, risklerin yeni belirsizliklere yol açtığı kısır bir döngü oluşmaktadır. Ancak Beck (2005: 33) önemli bir noktaya dikkat çekerek, risk toplumunu toplumsal, ekolojik ve bireysel risklerin artık denetim kurumlarının etkisinden çıkan bir aşama olarak değerlendirir. Halbuki toplumsal sistemin varlığını sürdürebilmesi kurumların denetim mekanizmasının devamlılığını gerektirmektedir. Bu bağlamda postmodern toplum kendi paradoksunu yaratarak, teknolojik gelişmeler üzerinden yapılandırılan yeni denetim mekanizmaları inşa edip, bu belirsizlikleri ve riskleri kontrol altına almaya çalışmaktadır.

Teknoloji toplumunun en temel denetleme mekanizması ise bilgisayar, telekomünikasyon, uydu, internet, veri yazılımı temelli gözetleme teknolojileri üzerinden sağlanır. Gözetleme teknolojileri aracılığıyla bireyler her an ve her yerde bilgisayar destekli ağ teknolojilerinin kuşatması altındadır. Bu kuşatma sokakta kafamızın üzerinde duran lambadan, ofis anahtarımızdaki barkoda kadar her şeyi kaplamıştır ve bize kaçış alanı bırakmamıştır. Ayrıca mikroçipli ve biyometrik özellikler içeren kimlik kartlarının

kullanılmasıyla birlikte bireylere dair bütün bilgiler gerektiğinde kullanılmak üzere dijital veri tabanlarında depolanabilir hale gelmiştir (Lyon, 1997; 2006; 2013). Bütün bunlar göstermektedir ki, postmodern toplum kaotik bir düzensizliği öne çıkarırken, kurduğu teknoloji temelli denetim mekanizmaları ile de bu düzensizliği kontrol altına almaya çalışmaktadır. Bu paradoksal durum içerisinde toplumsal yapı ve kültürel değerler sürekli olarak değişip dönüşmekte, kırılıp yeniden inşa edilmektedir. Bu yapılanma süreci ise postmodern düşünürlerin çözümlemelerinde çok sık kullandıkları yapıbozum (Derrida, 2008) kavramına işaret etmektedir.

Yapıbozum mantığı içerisinde modernizmin yapıları sökülerek, yeni değerleri ile postmodern bir toplum inşa edilmektedir. Bu çalışmanın modeli kapsamında sökme işlevini de inşa etme işlevini de yapan teknolojidir. Teknoloji öncelikle her şeyi sanal, dokunmatik, enformatik ve sayısal özellikleri bağlamında çevreleyerek imgeyi sayısallaştırmış ve gerçekliği yok etmiştir. Artık içinde bulunduğumuz dünya gerçekliğin değil, sanal gerçekliğin hüküm sürdüğü hipergerçek bir dünyadır. Bu hipergerçek dünyanın oluşumunda sinema çok önemli bir aktördür (Baudrillard, 2014; 2019). Özellikle de postmodern filmler gerek işledikleri konular bağlamında gerek içeriklerinde ve biçimlerinde postmodern sanatın özelliklerine dair izler taşımaları bakımından öne çıkmaktadır. Bu çalışmada "teknoloji toplumunda sinema gerçekliğin inşasında ideolojik bir aygıt mıdır?" sorusundan hareket edildiği için bu soruya cevap oluşturabilecek ve aynı zamanda filmlerde temsil üzerinden karşılık bulan sosyolojik teorilerden yararlanılmaktadır.

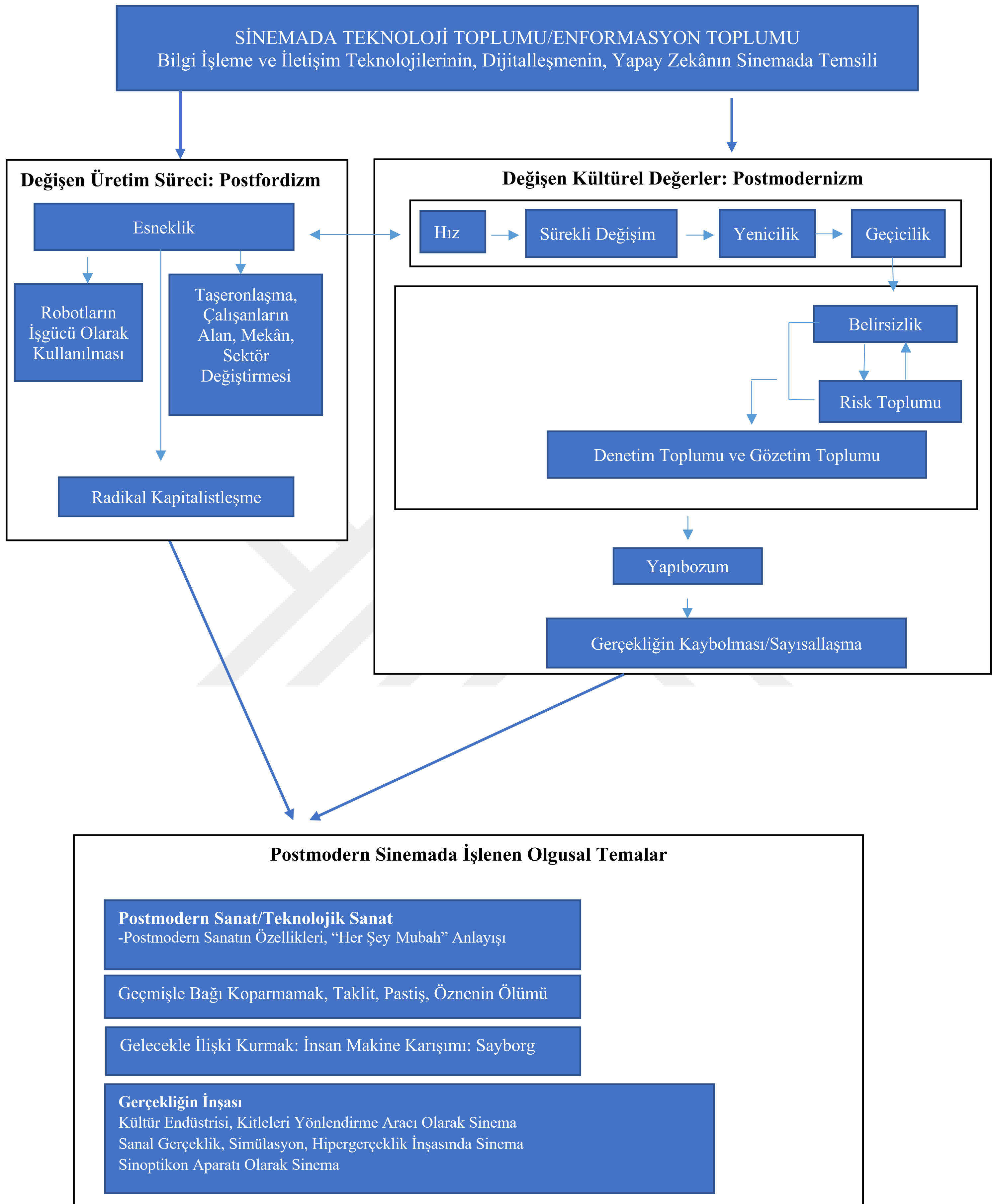
Yeni teknolojik gelişmeleri Amerikan toplumu ile ilişkili bir biçimde ele alan Frankfurt Okulu'nun kültür endüstrisi teorisine göre sinema sanayileşme ve ileri teknoloji kullanımı ile birlikte sanatsal değerinden sıyrılarak, kitlelerin yönlendirilmesinde ideolojik bir araç konumuna yerleştirilmiştir. Bu bağlamda filmler konusuyla, senaryosuyla egemen güçlerin ideolojisinin güçlendirilmesine hizmet etmekte; "eğlence" adı altında kitlelere gerçek yaşamı unutturarak, film ile gerçek hayat arasındaki farkı silmektedir (Adorno, 2009). Bu noktada Baudrillard (2014; 2019) da sinemanın özellikle teknolojik gelişmeler aracılığıyla kusursuz görüntüler yaratarak hipergerçek bir dünya inşa ettiğini, inşa ettiği hipergerçek dünyanın da bir anlamda gerçeğin yerini aldığını belirtmektedir. Baudrillard (2014; 2019) hipergerçekliğin inşasında Loud ailesi örneğinden yararlanarak, reality şovların yarattıkları hipergerçeklik aracılığıyla dünyanın içinde bulunduğu

hipergerçekliğin gizlenmeye çalışıldığını belirtmektedir. Ayrıca Baudrillard (2014)'a göre özellikle reality showlar söz konusu olduğunda artık eski dönemlerde olduğu gibi azın çoğu izlediği bir denetleme mekanizması yerine, kitlenin artık televizyon tarafından izlendiği bir mekanizma söz konusudur (Baudrillard, 2014). Bu noktada panoptik gözetleme mekanizmasındaki azın çoğu gözetlediği bir konumdan çoğun azı gözetlediği sinoptik bir gözetleme mekanizmasına geçilmiştir ki, sinema sinoptik bir gözetleme için oldukça işlevsel bir aparat olmuştur (Mathiesen, 1996; Bauman, 2010). Sinoptik bir gözetleme aparatı olarak sinemanın en önemli özelliklerinden biri, bir yönüyle muhteşem diğer yönüyle alelâde örnekleri kitlelere sunarak, yöneten değil "*yol gösteren bir hükümdarlık*" yaratmasıdır (Bauman, 2010). Dolayısıyla kitlelerin disiplini bu yol gösteren hükümdarları gözetlemeleri aracılığıyla sağlanır.

Sinema gerek kültür endüstrisinin bir aracı olurken gerek hipergerçekliği inşa ederken gerek sinoptik bir gözetleme aparatı olarak yol gösteren hükümdarlıklar yaratırken gücünü temsilden almaktadır. Sinemasal temsil kalıpları hem konu bağlamında hem de biçimsel kalıplar üzerinden verilebilir. Ancak bu temsil sinemanın yarattığı hipergerçek dünyaya ilişkin ideolojiyi yaymaya ve pekiştirmeye yönelik bir temsildir (Ryan ve Kellner, 2016). Temsil sürecinde kullanılan teknikler ne kadar iyi olursa, sinema gerçek yaşamdan ayırt edilemeyen bir simülakra, bir kopyaya dönüşmektedir (Pezzela, 2001: 52). Bu durum, sinemada kullanılan teknolojik gelişmelerin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Çalışma kapsamında analiz edilen filmler aynı zamanda postmodern sanatın özelliklerine dair temsiller de içermektedir. Ayrıca teknolojik gelişme ekseninde geleneksel yöntemden mekanik yeniden üretim yöntemine ve günümüzde de dijital yöntemlerin kullanımına doğru evrilen sanat alanında teknoloji ile sanat arasındaki ilişki giderek yakınlaşmış ve bu yakınlaşma Lovejoy (2002)'a göre postmodern bakış açısını oluşturarak, sanatı ve sanatçının rolünü değiştirmiştir. Bu noktada mimarideki seçkinci dile baş gösteren bir sanat hareketi olarak doğan postmodernizm, (Lovejoy, 2005) postmodern toplumun kültürel değerleriyle paralel özellikler sergilemiştir. Buna göre sanat, geçici ve yüzeysel bir niteliğe bürünmüş, her şeyin sanatın içeriğini, konusunu, malzemesini, biçemini oluşturduğu, bu doğrultuda da her şeyin mübah olduğu bir anlayışla (Rosenau, 2004) yoğrulmuştur.

Postmodern toplumun belirsizlikleri ve riskleri ile denetim mekanizması arasında görülen paradoksal yapının bir benzeri sürekli yenicilik değeri ile postmodern sanatın bir fonksiyonu olan geçmişten kopamama (pastiş) özelliği arasında görülmektedir. Postmodernizme göre modern sanatın geçmişten kurtulmaya çalışarak özgün olmaya çalışması boşuna bir çabadır, aksine sanat geçmişin nostaljik unsurları üzerinden kurulan bağlarla toplumsal belleğe hitap etmelidir (Şaylan, 2016a). Zira modenizmin özgün olma amacı modern sanat eserlerinin biricik, kişisel ve özel bir biçeme dayanmasıyla mümkün olmuştur. Ancak postmodernizmde, modernizmin amaçladığı biricik benlik anlayışı son bulmuş ve bu tür bir biçemi yaratabilecek öznel bir dünya kalmamıştır. Başka bir ifadeyle, bireysel özne kaybolmuştur (Jameson, 2005). Bu noktada tekrar yapıbozum mantığından yararlanmak gerekmektedir. Çünkü postmodernizm bireysel özneyi öldürürken, onun yerine teknolojik gelişmenin bir ürünü olacak şekilde fütürist bilim kurgu filmlerinin postmodern bir ikonu olarak sergilenen insan-makine karışımı sayborg figürlerini (Haraway, 2006) yaratmıştır. Özellikle bu çalışma kapsamında ele alınan filmlerde ise bilişim teknolojileri ile gen teknolojisinin ortaklığı üzerinden geliştirilen sayborg figürleri aracılığıyla makinelerin giderek insanlaştığına, insanların ise giderek makineleştiğine ilişkin bir kurgu sunulmaktadır. Ancak bu çalışmanın temel sistematiği açısından değerlendirdiğimizde filmlerin toplumsal gerçekliğe ilişkin bir kurgu olması ve aynı zamanda ideoloji temelli bir öngörü boyutuna sahip olması (Kellner, 2013) bir anlamda geleceğin beyaz perdede inşa edildiğini göstermektedir. Bu noktada temsil kalıpları üzerinden teknolojinin sunduğu olanaklarla ideolojik bir hipergerçek dünya inşa edilmekte, bu inşa sürecinde sinema, kitleleri nostaljik izler üzerinden kurduğu bağlarla aynı zamanda geleceğin dünyasına da hazırlamaktadır.


SİNEMADA TEKNOLOJİ TOPLUMU/ENFORMASYON TOPLUMU
Bilgi İşleme ve İletişim Teknolojilerinin, Dijitalleşmenin, Yapay Zekânın Sinemada Temsili
Değişen Üretim Süreci: Postfordizm
Esneklik
Robotların İşgücü Olarak Kullanılması
Taşeronlaşma, Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi
Radikal Kapitalistleşme
Değişen Kültürel Değerler: Postmodernizm
Hız
Sürekli Değişim
Yenicilik
Geçicilik
Belirsizlik
Risk Toplumu
Denetim Toplumu ve Gözetim Toplumu
Yapıbozum
Gerçekliğin Kaybolması/Sayısallaşma
Postmodern Sinemada İşlenen Olgusal Temalar
Postmodern Sanat/Teknolojik Sanat
-Postmodern Sanatın Özellikleri, "Her Şey Mubah" Anlayışı
Geçmişle Bağı Koparmamak, Taklit, Pastiş, Öznenin Ölümü
Gelecekle İlişki Kurmak: İnsan Makine Karışımı: Sayborg
Gerçekliğin İnşası
Kültür Endüstrisi, Kitleleri Yönlendirme Aracı Olarak Sinema
Sanal Gerçeklik, Simülasyon, Hipergerçeklik İnşasında Sinema
Sinoptikon Aparatı Olarak Sinema

4. BÖLÜM
POSTMODERN FİLM ÖRNEKLERİNİN GÖRSEL ANALİZİ

Bu bölümde çalışma kapsamında seçilen beş postmodern Hollywood filmi (Westworld, Blade Runner, Truman Show, Simone, Blade Runner 2049) nitel araştırma deseni temelinde görsel analiz yöntemi ile incelenmiş ve elde edilen bulgular aşağıdaki şemada görüldüğü üzere üç ana kategori üzerinden temalaştırılmıştır. Bu temalar şu şekildedir: Üretim Sürecine İlişkin Temalar, Kitleleri Yönlendirme ve Denetleme Mekanizmaları/Gözetleme Teknolojilerine İlişkin Temalar, Değerlere İlişkin Temalar.



POSTMODERN SİNEMADA İŞLENEN TEMALAR

Üretim Sürecine İlişkin Temalar

- Teknolojik Gelişme ve Bilgisayarlaşma
  - Esneklik
    - Robotların çalışma hayatına katılması
    - Taşeronlaşma

Kitleleri Yönlendirme ve Denetleme Mekanizmaları/Gözetleme Teknolojilerine İlişkin Temalar

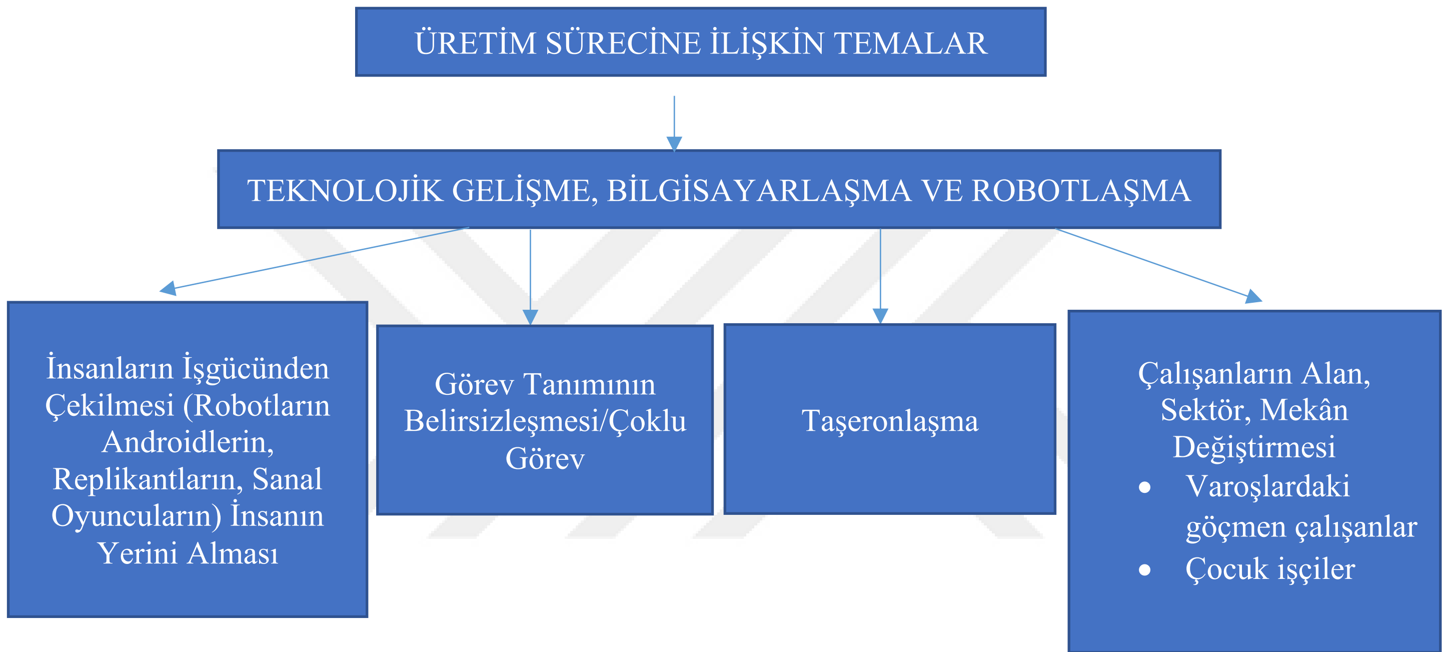
- Kitleleri Yönlendirme Mekanizmaları ve Amaçları
  - Kent reklam panoları
  - Televizy on programl arına ürün yerleştir me
  - Eğlence merkezl eri/oyun
  - Bilgisay ar oyunları /web siteleri
- Denetleme /Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesini Sağlama
  - Her yerde kameralarla gözetleniyorsunuz/ gözetleneceksiniz
  - Bizden habersiz hareket edemezsiniz/ bir şey yapamazsınız

Değerlere İlişkin Temalar

- İdeolojik Aygıt Olarak Sinema
  - Sürekli değişim
    - Geçicilik
    - Belirsizlik, kaotizm ve korku
      - Gelecekle ilişki kurmak
  - Her şey mübah
    - Taklit
    - Kolaj ve pastiş
      - Geçmişle bağı koparmamak: Nostalji
  - Geleceğin inşası: Hipergerçeklik

4.1. ÜRETİM SÜRECİNE İLİŞKİN TEMALAR

Çalışmada "üretim sürecine ilişkin temalar"ın teknolojik gelişme, bilgisayarlaşma ve robotlaşma ekseninde; "insanların işgücünden çekilmesi, robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması", "görev tanımının belirsizleşmesi/çoklu görev", "taşeronlaşma" ve "çalışanların alan, mekân/sektör değiştirmesi" şeklinde dört alt teması olduğu saptanmıştır. Bu alt temaların analizleri aşağıda sırasıyla verilmiştir.



4.1.1. İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması

"İnsanların işgücünden çekilmesi, robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması" alt temasına ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde Westworld, Blade Runner, Blade Runner 2049 ve Simone filmlerinde saptanmıştır. Bu filmlerin analizleri aşağıda sırasıyla verilmiştir.

Westworld filminde, "insanların işgücünden çekilmesi, robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması" alt teması sıkça geçmektedir. Filmde Delos Tatil Köyü'ndeki eğlence merkezlerinde insanlar yerine android adını verebileceğimiz robotlar insanların hizmetinde çalışmaktadır. Bu bağlamda bu alt tema

filmin neredeyse tamamında görülmektedir, ancak burada temanın çok belirgin olduğu 3 sahnenin analizi yapılmıştır.

1. sahnede (11.13-11.49) filmin başrol oyuncularından olan Peter ve John, Batı Dünyası'na geldiklerinde bir android otel görevlisi, onları odalarına çıkarır ve otel hakkındaki gerekli bilgileri verir. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 1, 2: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (11.15, 11.26)

> *Robot: Hepsi bu kadar galiba. Banyolar koridorun sonunda. Sıcak suyla banyo size iki tekliye mal olur. Akşam yemeği 7'de, kahvaltı 6.30'da, öğle yemeği kendinize ait. Kasabada yemek yemek için birkaç yer var. Fazla büyük görünmüyor ama her şeyimiz var.*

Robotların hizmet sektöründe çalıştığı bu otelde çalışan bir robotun müşteriler ile olan diyaloğunda kullandığı ifadelerin ve cümle kuruş şeklinin adeta, espiri ya da gündelik hayatın jargonunu yansıtır nitelikte olması ("… *iki tekliye mal olur*") özellikle dikkat çekicidir. Bu, robotların sadece insanların işlerini ellerinden almasını değil, aynı zamanda insansı özellikler de eklenerek gündelik yaşam içinde insan-robot çelişkisini de ortadan kaldırır niteliktedir. Bu konu Baurdrillard (2014)'ın hipergerçeklik kuramında olduğu gibi gerçek ile sahtesi arasında bir ayrım yapılamaması ile benzerdir. Bu bağlamda robot ile insan arasında bir ayrım yapılamayan bir hipergerçeklik oluşmuştur.

2. sahnede (20.30-22.48) John ve Peter, Bayan Carrie'nin Salonu'na giderler. Bayan Carrie'nin Salonu Batı Dünyası'nda erkek ziyaretçilerin kadın androidlerle birlikte olmak için gittikleri bir tür randevu evidir.



Fotoğraf 3, 4, 5: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (21.16, 21.49, 21.44)

Bayan Carrie: (John ve Peter'a) Arkadaşlar kasabada yeni misiniz?
Peter: Evet. (Salon görevlisi robota) Viski.
Bayan Carrie: Yolunuz mu düştü?
John: Belki de.
Bayan Carrie: Eğlence mi arıyorsunuz?
John: Belki.
Bayan Carrie: Doğru yere geldiğiniz. Burada bol bol eğlence var. Bunlar Cindy ve Arlette.
(Peter birer robot olan Cindy ve Arlette'ye büyülenmiş gibi bakmaktadır)
Bayan Carrie: Arlette Parisli. Belki onlarla ilgilenmek hoşunuza gider.
John: Herhalde.
Bayan Carrie: Her istediğini yaparlar.
Peter: Hey John.
John: Evet, öyle görünüyorlar.
Peter: Hey John dinle. Dinle.
Bayan Carrie: Neden üst kata çıkmıyorsunuz? Ücretleri sonra hallederiz.
John: Bana uyar.
Peter: John bu kızlar makine mi?
(John, robotlara hayranlıkla bakar)
John: Nasıl böyle bir şey söylersin? Hadi.
(…)

Bu sahnede kadın androidler erkek ziyaretçilerin seks ihtiyaçlarını karşılamak için eğlence merkezinin sunduğu bir tür seks işçisi olarak işgücüne katılmaktadır. Bu durum ise kadın androidleri eğlence merkezi için bir seks objesi haline getirirken, hem kadın androidlerin seks işçisi olarak çalıştırılması hem de bu hizmetin yalnızca erkek ziyaretçilere verilmesi eğlence merkezindeki toplumsal cinsiyet eşitsizliğini de gözler önüne sermektedir. Seks işçisi olarak kadınların kabul edilmesini bu sektörde erkeklerin de olabileceğini görmezden gelenlerin bir eleştirisini yapan feminist kurama (Walby, 2016) göre bu durum aslında toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin görünür kılındığı alanlardan bir tanesidir. Bu ise insanların yerini robotlar da alsa, hâlâ teknolojinin geliştiği hatta yeni bir yaşam biçiminin sergilendiği düzende de bu eşitsizliğin aynen devam ettiğini göstermesi açısından önemlidir.

3. sahnede (22.49-26.15) ise John ve Peter android kadınlarla birlikte olduktan sonra John Peter'ın yanına gelir ve Peter John'a "makine" olarak tanımladığı androidlerin adeta insanların hizmetkârı olduğunu söyler.



Fotoğraf 6: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (25.33)

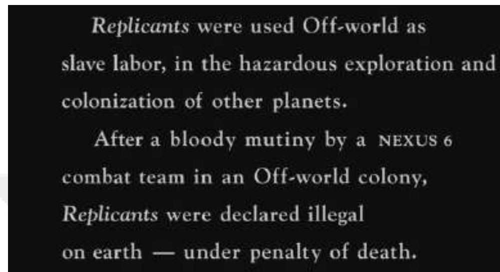
(...)
John: Nasıldı? Harikaydı değil mi?
Peter: Vay be makineler insanların hizmetkârı.
John: Mükemmel değil miydi?
Peter: Fena değildi.
John: Fena değilmiş. Seni gönül hırsızı.
(...)

Bu sahnede robotların insanların ihtiyaç duydukları ve hizmet sektöründe sunulan adeta tüm hizmetlerin robotlar tarafından yapılıyor olmasına özel bir vurgu vardır. Bu seks işçisi kadınlar açısından bile olsa insanlara her alanda hizmet eden, insanların hizmet sektöründe yerini alan robotlara vurgu şeklinde değerlendirilebilir. Buradan neoliberalizm ile şişen hizmet sektörünün ve bu alanda çalışan insan sayısının yüksekliğini (Castells, 2013) düşündüğümüzde, hizmet sektöründe robotların insanların her alanda yerini alacak olmasının beraberinde getireceği işsizlik arka planda tutulmuş ve verilen hizmetten memnuniyetin vurgulanması bunun perdelenmesini sağlamıştır.

Yukarıda analizi yapılan üç sahne Westworld filminde bir tatil köyü içerisinde androidlerin insanlar yerine bir işgücü olarak hizmet verebileceğini göstermektedir. İnsanların yerine androidlerin bu hizmeti verebilmesini sağlayan mekanizma ise bilgisayar temelli robot teknolojisidir, ayrıca androidlerin onlara verilen görevleri yerine getirme noktasında koordinasyonlarının sağlanması da yine bilgisayar teknolojileriyle ilişkili olarak dijitalleşmenin bir sonucudur. Bu noktada Williamson, (2018: 25) filmin tüm önermesinin bilgisayarların her ziyaretçinin sınırsızca tüm heveslerini tatmin

edebilmesinin mümkün olduğunu göstermek olduğunu ifade ederek, filmin yönetmeni ve senaristi olan Chricton'ın Westworld için ilham kaynaklarından birinin "gerçek bir insana karşı" şeklindeki bir düşünceden kaynaklandığını belirtmektedir.

Aynı tema Blade Runner fiminde ise spesifik olarak 2 sahnede görülmektedir. Bu sahnelerden ilki (02.06-02.57) filmin başlangıcındaki yazılı tanıtımdan oluşmaktadır. Bu tanıtımda 1982 yapımı olan filmin 2019 yılında replikant adı verilen ileri teknolojik düzeydeki robotların "dünya dışı kolonilerde" işgücü olarak çalıştırıldığı belirtilmektedir.



Fotoğraf 7: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (02.33)

> *Yukarıda Fotoğraf 7'deki akan yazının içeriği şu şekildedir: "21. yüzyılın başlarında Tyrell Şirketi robot evrimini NEXUS aşamasına ulaştırmıştı. Bu robotlar neredeyse insanla özdeşti ve Replikant olarak biliniyorlardı. Nexus 6'lar, güç ve çeviklik bakımından onları yaratan genetik mühendislerinden üstün ve en az onlar kadar zekiydiler. Replikantlar, dünya-dışında diğer gezegenlerin tehlikelerle dolu keşif ve kolonileştirme sürecinde köle olarak kullanılıyorlardı. Bir Nexus 6 savaş timinin bir kolonide çıkardığı isyandan sonra Replikantlar dünyada yasadışı ilân edilerek, ölüme mahkûm edilmişlerdi. Blade Runner Birimleri adı verilen özel polis ekipleri dünya sınırlarına giren bütün Replikantları öldürmekle görevlendirilmişti. Buna infaz denmiyordu, emekliye ayırma deniyordu."*

Filmin başlangıcında verilen bu tanıtımda filmde replikantların bir savaş timinde asker olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Ancak replikantların başında bir insan olup olmadığı, denetimi kimin yaptığı belirtilmemiştir. Bunun nedeni bütün organizasyonu replikantların yaptığını düşündürmek de olabilir ya da nasıl bir düzen olacağını izleyicinin hayal gücüne bırakma isteği de olabilir. Ancak her durumda filmde vurgulanan replikantların dünya dışındaki kolonilerde çalışmak için tasarlanması ve bir şekilde replikantların insanların yapmak istemediği ağır, tehlikeli işlerde çalıştırılmasıdır. Bu ise neoliberal sistem ile daha da artan 3D (difficult, dangerous and dirty/ zor, tehlikeli ve kirli) işlerde göçmenlerin çalıştırılması (Castles ve Miller, 2008) ve bunun ucuz emek gücü ile yapılması (yedek işçi ordusu/Marx [2013]) gereksinimini replikantların karşılayacağı vurgusu şeklinde yorumlanabilir. Bu durumda göçmenler ne olacaktır sorusunun yanıtı

ise onların da filmde replikantların parçalarının yapımı için oluşan taşeron sektörde çalışması (Pillay, 1999) şeklinde kurgulandığı görülmektedir.

Blade Runner'daki 2. sahnede (16.59-22.38) ise hem bir genetik mühendis hem de replikantların üretimini yapan Tyrell Şirketi'nin sahibi olan Eldon Tyrell, polis memuru bir Blade Runner olan Deckard'a Tyrell Şirketi'nde hedeflerinin ticaret olduğunu söyleyerek, bir anlamda insanlardan fiziksel ve zihinsel olarak çok daha güçlü özelliklere sahip olan replikantların insanların yerine işgücü olarak kullanılmasına ilişkin bir atıf yapmaktadır.



Fotoğraf 8-9: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (18.33, 20.05)

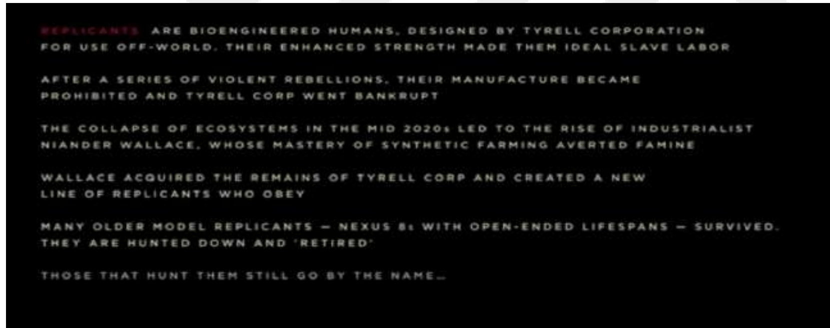
> *(...)*
> *Tyrell: Bizim Tyrell'da hedefimiz ticarettir. Sloganımız da "insandan daha insan"dır*
> *(...)*

Burada ise robotların satışının ticarette yükselen bir trend olduğu ve bu kapsamda kapitalizmin daha fazla kâr amacının (Marx, 2013) replikantların satışı ile elde edileceği vurgusu vardır. Bu ise kapitalizm ve neoliberalizmin robotların/sayborgların olduğu dönemde de artarak ve belki de daha da güçlenerek devam edeceğine ilişkin bir vurgudur. Bu bağlamda hizmet sektörü var olacak, kapitalizm bunu kullanacak ve robotlar da bu işi daha kârlı hale getirecektir. "*İnsandan daha insan*" vurgusu ise bir kültür endüstrisi (Adorno, 2009) dahilinde replikantların satışını daha popüler hale getirmek için kullanılan bir slogandır.

Bu filme ilişkin "Postmodernliğin Durumu" adlı çalışmasında bir analiz yapan Harvey, (2014: 343) uzmanlık alanı genetik mühendisliği olan Tyrell Şirketi'nin sahibi Tyrell'ın bu sözlerini, insanlardan ayırt edilebilmeleri pek de mümkün olmayan replikantların esnek birikim koşullarına uyum sağlamak açısından gerekli özelliklere sahip işçinin

mükemmel bir örneği olacak şekilde tasarlandığı şeklinde yorumlamaktadır. Harvey'e göre replikantlar kısa dönem çalıştırılmak amacıyla, yüksek vasıflı, esnek işgücünün en üst biçimi olarak tasarlanmışlardır (Harvey, 2014: 343). Bu bağlamda Blade Runner'da kapitalizmin en az kaynakla en kısa sürede en yüksek verimi ve kârı sağlamak amacının (Marx, 2013) replikantların işgücü bakımından insanların yerini alması ile gerçekleşeceği vurgusu olduğu söylenebilir. Filmde bunlar üzerine bir eleştiri olmaması ise, gelecekte olması beklenen robotların insanların yerini alması durumunun bir eleştirisi ve farkındalık artırımı amacı ile değil, belki de bunları göstererek bu duruma bir şekilde insanların hazırlanması amacı ile mi bu filmlerin yapıldığı sorusunu akıllara getirmektedir.

Blade Runner'ın devam filmi olan Blade Runner 2049'da ise "insanların işgücünden çekilmesi, robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması" alt teması toplam 3 sahnede geçmektedir. 1. sahne (00.48-01.47) tıpkı Blade Runner filminde olduğu gibi yazılı bir tanıtımdan oluşmaktadır.



Fotoğraf 10: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (01.36)

> *"Replikantlar biyoteknik insanlardır. Tyrell Şirketi tarafından dünya-dışında kullanılmak üzere tasarlandılar. Artırılmış güçleri onları ideal köleler haline getirdi. Birkaç kanlı ayaklanmadan sonra üretimleri yasaklandı ve Tyrell Şirketi iflas etti. 2020'lerin ortalarında eko-sistemlerin çöküşü sanayici Niander Wallace'ın önünü açtı. Uzmanlığı olan yapay tarımcılık kıtlık yaşanmasına engel oldu. Wallace Tyrell Şirketi'nden arta kalanları ele geçirdi ve itaatkâr yeni kuşak replikantları yarattı. Birçok eski model replikant -sınırsız ömürlü Nexus 8'ler- hayatta kaldı. Peşlerine düşüldü ve "emekli edildiler". Onları avlayanların isimleri ise halen Blade Runner."*

Blade Runner 2049'da da yine otuz yıl öncesinde olduğu gibi işgücü olarak insanların yerine replikantlar kullanılmaktadır. Bu bağlamda Shanahan (2020) ve Wegner (2020)'e göre Blade Runner 2049'da da Blade Runner'daki gibi replikantlar modern endüstriyel işçilerin yerini almıştır. Ancak Blade Runner 2049'da replikantlar ilk filmden farklı

şekilde “itaatkâr” olarak tasarlanmışlardır. Böylece artık üretim amaçlarının dışına çıkmayan, yalnızca verilen işe konsantre olarak onu en iyi şekilde yapmaya çalışan replikantlar söz konusudur. Bu noktada replikantların bu itaatkâr halinin en çok onları köle gibi çalıştıran kapitalistleri memnun edeceğini söyleyebiliriz.

2. sahnede (36.59-42.49) replikantların üretimini yapan Wallace Şirketi’nin sahibi Niander Wallace, sağ kolu ve aynı zamanda bir replikant olan Luv ile konuşurken, replikantları meleklere benzeterek, artık insanların yerine, uygarlığın, melek olarak ifade ettiği itaatkâr işgücü olan replikantlar üzerinde yükseldiğini belirtmektedir. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 11, 12: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (41.01, 40.58)

> *Wallace: Melekler yaparız uygarlığın hizmetinde. Evet bir zamanlar kötü melekler vardı. Artık iyi melekler yapıyorum. Bu sayede bizi dokuz yeni dünyaya götürdüm. Dokuz. Bir çocuk parmaklarıyla dokuza kadar sayabilir. Yıldızlar bizim olmalı.*
> *Luv: Evet efendim.*
> *Wallace: Uygarlığın her yükselişi itaatkâr iş gücü sırtında inşa edilmiştir. Köleliğe artık katlanamıyoruz, yapay değillerse. Ancak sınırlı sayıda yapabiliyorum. (...)*

Wallace’ın bu sözleri daha önce ifade edildiği üzere insanların 3D (difficult, dangerous and dirty/ zor, tehlikeli ve kirli) işlerde çalışmak istememesi onların yerine replikantların çalıştırılması ile açıklanabilir. Ancak yapılan işin zorluğu düşünüldüğünde fiziksel olarak insanların buna katlanmasının da mümkün olamayacağını da dikkate almak gerekmektedir. Bununla birlikte insanlardan fiziksel olarak çok daha güçlü olan replikantlar insanlara göre çok daha hızlı ve verimli bir şekilde çalışacağından kapitalistlerin tercih sebebi de olabilmektedir. Bu bağlamda, bu sahne Woollard’a göre, replikantların üretiminin araçsal önemine işaret etmekte, daha açık bir ifadeyle replikantların tamamıyla kapitalist bir şirketin verimliliğini arttırmak ve kurumsal hırslarını güçlendiren bir köle ordusu yaratmak amacıyla üretildiğini göstermektedir. Bu

bağlamda filmde işgücü olarak insanların yerini alan replikantlar özünde Woollard'a göre insan sahiplerinin çıkarlarına hizmet eden köleler olarak sunulur (Woollard, 2020: 48-49).

Replikantların insanların yerini alabilmesi için belleklerine yapay anılar yerleştirilmektedir. Bu bağlamda 3. sahnede bu yapay anıları üreten Dr. Ana Stelline K ile konuşurken, replikantların insanların yapmak istemedikleri işleri yaptıklarını belirtir ve böylece filmde artık insanların işgücünden çekilip, replikantların insanların yerini aldığı bir kez daha vurgulanır.



Fotoğraf 13: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (1.16.35)

> *(...)*
> *Dr. Ana Stelline: Replikantların hayatları çok zor, istemediklerimizi yapmak için varlar. Geleceğine yardım edemem ama geçmişi düşünüp mutlu edecek güzel anılar verebilirim. (...)*

Replikantların itaatkâr ve yalnızca uygarlığa hizmet etmek için üretildiğini düşündüğümüzde, aslında Dr. Ana Stelline'ın bu sözlerinin her ne kadar o bunu dile getirmese de yine kapitalist çıkarlara hizmet ettiğini düşünebiliriz. Bu noktada tekrar Tyrell'ın sözlerini hatırlamak gerekecektir. Çünkü Tyrell, amaçlarının ticaret, sloganlarının ise "*insandan daha insan*" olduğunu belirtmiştir. Replikantları insandan daha insan kılan en önemli özelliklerden birisi ise onların beyinlerine yüklenen anılardır. Bu bağlamda replikantlar manevi anlamda insanlara giderek daha fazla benzemektedir ki, bu durum da onların insanların yerini almasını daha da kolaylaştırmaktadır. Bu noktada akıllara replikantların zaten itaatkâr köleler olarak işgücü amaçlı yaratıldığı ve bu nedenle onların kendilerini iyi hissetmek için güzel anılara niçin ihtiyaç duyduğu sorusu gelebilir. O halde, aslında filmin amacının sadece insan görünümlü replikantları işgücü olarak kullanıldığını göstermek değil, Baudrillard (2014)'ın hipergerçeklik kuramı bağlamında replikantın her bakımdan insanın yerini aldığı yeni bir dünya tasarımı sunmak olduğunu söyleyebiliriz.

Gerek Westworld'deki gibi android olsun gerekse Blade Runner ve Blade Runner 2049'daki gibi replikant olsun işçilerin yerini robotlara bırakması Ford'a göre yeni çağın en tanımlayıcı özelliğidir. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin yükselişi ile teknolojiye dair en temel varsayımlarımızdan biri olan "*makine işçinin üretkenliğini artıran bir araçtır*" varsayımı değişmiş, artık makineler işçi haline gelmiştir. Bilgisayara bağlı yazılım otomasyonu ve öngörücü algoritmalar geliştikçe, insanların yerini makineler almaya başlamış, (Ford, 2019: 12-17) yeni teknoloji iş modellerine uygulanmıştır. Bu uygulamalarla her sektör işçilikten tasarruf eden teknolojilerle donatılarak daha az emek yoğun hale gelmektedir. Daha açık bir ifadeyle, yüzlerce kişi ile yapılan işler, makineler ile daha hızlı ve verimli bir şekilde yapılabilmektedir ve bu nedenle yeni teknolojiler ucuz işgünün yerini almaya başlamıştır. Bunun sonucunda birçok sektörde çalışan sayısında azalmalar görülmüştür. Yeni teknolojilerin üretimde kullanılması ile öncellikle 1970'li yıllarda vasıfsız ve yarı vasıflı mavi yakalı işçiler işlerini kaybederken 2000'li yıllarda bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile beyaz yakalı çalışanlar da işlerini robotlara kaptırarak işsiz kalmaya başlamışlardır. Zira 2000'li yıllarda birçok ülkede işsizlik İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki en yüksek seviyesine ulaşmıştır (Bozkurt, 2014: 177; Zencirkıran ve Baştürk, 2019: 192-193). Bu noktada Mckinsey Küresel Enstitüsü (Mckinsey Global Institute) (2017)'nün raporuna göre, otomasyon ve yapay zekâdaki gelişmelerin damgasını vurduğu bir çağda 400-800 milyon kişinin otomasyon nedeniyle işsiz kalması muhtemeldir ve 75-375 milyon kişinin de mesleki kategorilerini değiştirmesi ve yeni beceriler edinmesi gerekebilir. Ancak rapora göre, yeni beceriler edinebilecek kişi sayısının 10 milyondan az olduğu tahmin edilmektedir. Buna karşılık Cooper (2019) dünya çapında kullanılan robotların sayısının son yirmi yılda üç kat artarak 2.25 milyona ulaştığını ve 2030 yılına kadar 20 milyona ulaşacağını belirtmektedir.

Yeni teknolojilerin üretimde kullanılması ile istihdam yapısındaki değişiklik ve üretimdeki dönüşümler son yirmi yılda piyasalarda hızlı değişimlere neden olmuştur. Geçmişin istikrarlı piyasaları yerini, istikrarsızlığa, belirsizliğe ve kaosa dayalı piyasalara bırakmıştır. Piyasalarda görülen bu belirsiz ve kaotik durum çalışanların psikolojisini de olumsuz yönde etkileyerek çalışanların her an işsiz kalma durumuyla yüz yüze kalmasına neden olurken, işsiz kalanlar da iş bulma umutlarını yitirmeye başlamışlardır. Böylece çalışanlar otomasyon ve bilginin yeni güçleri tarafından gereksiz hale getirilme tehdidiyle karşı karşıya kalmışlar ve bu duruma hazırlıksız oldukları için küresel ekonominin olduğu gelecekte kendilerinin bir rolü olup olmadığına ilişkin çoğu çalışanın aklında soru

işaretleri oluşmuştur. Bunun sonucunda çalışanlar ve işsiz kalanlar geleceğe yönelik belirsizlik, güvensizlik ve karamsarlık duyguları ile başbaşa kalmışlardır (Zencirkıran ve Baştürk, 2019: 192-193; Rıfkin, 1995: 12-13).

“İnsanların işgücünden çekilmesi, robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması” alt temasına ilişkin bulguların saptandığı son film ise Simone’dur. Simone filmi bir bilgisayar programı aracılığıyla yaratılan sanal bir oyuncunun tıpkı gerçek bir oyuncu gibi filmlerde oynayabilmesini konu edinen bir filmdir. Bu nedenle filmin önemli bir bölümünde film endüstrisindeki oyunculuğa ilişkin işgücünün sanal bir oyuncu olan Simone tarafından karşılanabildiği görülmektedir. Bununla birlikte bu alt tema filmde spesifik olarak 3 sahnede geçmektedir. Bu sahnelerin analizleri şu şekildedir:

1. sahnede (21.30-26.44) Viktor, Simone ile kendi kendine konuşurken, sanal bir oyuncunun maliyetinin gerçek bir oyuncuya göre çok daha düşük olduğunu ve önemli olanın işin yapılması olduğunu belirtir. Bu bağlamda Viktor’un işin maliyet kısmına değinmesi ve önemli olanın işin ortaya çıkması olduğunu vurgulaması bu sahnenin “üretimle ilgili temalar” ve “işgücü” ekseninde analiz edilmesinin nedenidir. Sahneye ilişkin fotoğraf ve diyaloğa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 14: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (24.48)

(…)
Viktor: Bu klasik bir dava. Teknolojinin bir sanatçı araması. Dürüst biri. Vizyonu olan biri. Et ve kanı olan… bu mantıksız bağımlılığın ötesini görebilen biri. Gerçek bir aktörün fiyatının yüksek olduğunu ve sahte bir aktörün maliyetinin düşük olduğunu gören biri. Sistemin işleyiş biçiminin sahte aktörün lehine olduğunu gören biri. Eğer bir performans mükemmel ise aktörün gerçek mi sahte mi olduğunun bir önemi olmadığını gören biri. Bu arada gerçek nedir ki artık? Bugünlerde çoğu aktöre sayısal/dijital olarak müdahale ediliyor. Bu gri bir bölge. Tek somut gerçek olan şey, iş. (…)

Viktor'un bu sözleri teknolojiyi vurgulayarak aslında sanal oyuncunun gerçek oyuncunun yerini almasını "*teknolojinin bir sanatçı araması*" olarak göstermektedir. Nasıl ki, bilgisayar ve robot teknolojisi androidlerin ve replikantların iş gücü olarak kullanılmasını sağlıyor ise yine bilgisayar teknolojileri ve dijitalleşme de sanal bir oyuncunun gerçek bir oyuncu gibi filmlerde oynamasını mümkün kılmaktadır. Robotların insanların yeri almasında önemli etkenlerden biri de Rıfkin (1995: 5-6)'e göre, Amerika Birleşik Devletleri'nde özellikle 1980'li yılların sonlarından itibaren işgücü maliyetlerinin sermaye ekipmanı maliyetine göre üç kattan fazla artmış olması ve maliyetlerini düşürme ve kâr marjlarını yükseltme kaygısıyla hareket eden şirketlerin insan emeğinin yerine makineleri tercih etmesidir. Bu bağlamda robotların insanların yerini almasında kapitalist şirketlerin düşük maliyet hesaplarının söz konusu olması gibi, sanal oyuncunun gerçek bir oyuncunun yerine tercih edilmesindeki önemli etkenlerden biri de sanal oyuncunun maliyetinin gerçek bir oyuncuya göre çok daha düşük olmasıdır.

2. sahnede (106.34-108.46) ise Simone'un sanal bir oyuncu olduğunu öğrenen Viktor'un eski eşi ve aynı zamanda stüdyo sahibi olan Elaine, tek bir sanal oyuncu ile yetinmemeleri gerektiğini onlardan bir kadro kurabileceklerini belirtir.



Fotoğraf 15: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (107.13)

> *(...)*
> *Elaine: Pekala, neden sadece bir karakterle kalalım ki? Bütün bir kadro yaratabiliriz. Başladığın şeyi bitirmen gerekiyor. Bunu birlikte yapabiliriz.*
> *(...)*

Bu sahne ile ilgili sanal oyuncuların film sektöründe giderek artacağı ve bunun sonucunda gerçek oyuncuların film endüstrisinde giderek daha az görünür hale geleceğini söyleyebiliriz.

3.sahnede (108.47-110-16) ise Elaine'nin bir önceki sahnede söylediklerinin bir örneği gösterilircesine Simone'un Chip isimli bir sanal bebeğinin olduğu görülmektedir. Sahneye ilişkin fotoğrafa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 16, 17: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: İnsanların İşgücünden Çekilmesi, Robotların (Androidlerin, Replikantların, Sanal Oyuncuların) İnsanların Yerini Alması (109.49, 110.12)

Bu sahnede Simone'nun yanına yeni bir sanal oyuncu olan Chip'in eklenmesi sanal oyuncuların filmlerde giderek çoğalabileceğinin ilk işaretidir. Simone'a ve Chip'e ikisi de sanal oyuncu olan anne ve çocuk bağlamında baktığımızda farklı rollere ilişkin bütün karakterlerin sanal bağlamda inşa edilebileceğini görebiliriz. Bu bağlamda farklı oyuncuların canlandıracağı farklı karakterler bilgisayar ortamında yaratılarak, bir önceki sahnede Elaine'nin de dediği gibi bir filmin kadrosu tamamıyla sanal oyuncularla kurulabilir.

Simone filmine ilişkin yukarıda analizi yapılan üç sahne aslında filmin başında sanal bir oyuncu tasarlayan bilgisayar mühendisi Hank'in "*insanlara kimin ihtiyacı var?*" sorusunun cevabını vermektedir. Simone filminin bu soruya verdiği cevap bellidir: Bilgisayar teknolojileri ve dijitalleşmenin bir ürünü olan sanal oyuncu Simone, gerçek oyuncuların yerini almış ve filmlerde insana olan ihtiyacı ortadan kaldırmıştır. Bu noktada Baldwin (2015b: 24) de gerçek oyuncuların, düzensizliğinin, öngörülemezliğinin ve benzersizliğinin yerini mükemmel, düzenli, kontrol edilebilir sanal oyuncuların aldığını ifade etmektedir.

Sonuç olarak "insanların işgücünden çekilmesi robotların (androidlerin, replikantların, sanal oyuncuların) insanların yerini alması alt teması Westworld, Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde benzer şekilde ele alınırken, Simone da daha farklı bağlamda ele alınmıştır. Öncelikle Westworld, Blade Runner ve Blade Runner 2049 ekseninde bir değerlendirme yaptığımızda teknolojik gelişmenin robot teknolojisine olan yansımasına

paralel olarak robot teknolojisinin android seviyesinden replikant adını verebileceğimiz sayborg düzeyine çıktığı görülmektedir. Westworld filminde androidler tek bir tatil köyünde yer alırken, Blade Runner ve Blade Runner 2049'da replikantların dünyada ve dünya dışında yer aldıkları ve sayıca çok fazla oldukları görülmektedir. Bu bağlamda filmlerin yıllarına bağlı olarak, (Westworld-1973, Blade Runner 1982, Blade Runner-2017) teknolojik gelişmeler dikkate alındığında, giderek daha fazla oranda insanların işgücünden çekildiğini ve robotların onların yerini aldığını söyleyebiliriz. Bu üç filmden farklı olarak Simone'da ise tamamıyla bir bilgisayar kodu, bir yazılım ürünü olan sanal oyuncunun gerçek oyuncu başka bir deyişle bir insan karşısındaki galibiyeti görülmektedir. Dört filmde de insanların yerini robotlara ya da sanal bir oyuncuya bırakmasının arkasındaki ortak etken ise kapitalizmin düşük maliyet ile daha fazla kâr elde etme arzusudur (Marx, 2013).

4.1.2. Görev Tanımının Belirsizleşmesi/Çoklu Görev

"Üretim sürecine ilişkin temalar" kapsamında analizi yapılan filmlerde saptanan ikinci alt tema "görev tanımının belirsizleşmesi/çoklu görev"dir. Bu alt temaya ilişkin bulgular Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Her iki filmde de insanların yerine işgücü olarak kullanılan replikantların farklı farklı görevleri yerine getirmek amacıyla üretildiği görülmektedir. Bu bağlamda her iki filme ilişkin analizler aşağıda verilmiştir.

"Görev tanımının belirsizleşmesi/çoklu görev" alt temasına ilişkin bulgular Blade Runner'da spesifik olarak 1 sahnede tespit edilmiştir. Sahnede polis müfettişi Bryant, Deckard'a, isyan ederek kaçan replikantlar hakkındaki bilgilerin olduğu bir video izlettirip, aynı zamanda sözel olarak da onların görevleri hakkında bilgi vermektedir. Sahneye ilişkin fotoğraflara ve diyaloğa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 18, 19, 20, 21: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Görev Tanımının Belirsizleşmesi/Çoklu Görev (14.02, 14. 27, 14.39, 15.00)

> *Deckard: Nedir bu?*
> *Bryant: Nexus 6 Roy Baty. Üretim tarihi, 2016. Savaş modeli. En üst düzeyde kendi kendine yeterlik. Büyük ihtimalle liderleri. Bu Zhora. Bir dünya-dışı öldürücü tekme birliği için eğitildi. Güzel ama canavar derler ya. İşte o da öyle. Dördüncü yaratığın adı Pris. Temel zevk modeli. Dış kolonilerdeki askeri kulüpler için demirbaş.*

Bryant'ın verdiği bu bilgiler replikantların daha ziyade askeri amaçlı kullanıldıklarını göstermektedir. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, nasıl ki gerçek askerlerden oluşan bir orduda farklı görevlere sahip askerler ve bu askerler arasında bir hiyerarşi varsa, replikantlar arasında da öyle bir ayrımlaşma söz konusudur. Örneğin Roy en üst düzeyde yeterliliğe sahip lider konumundaki bir replikanttır. Zhora ise "öldürücü tekme birliği" için eğitilmiştir. Pris ise askeri amaçlardan farklı olarak ancak yine askeri kulüpler için üretilmiş bir replikanttır. Dikkat edilmesi gereken diğer bir nokta ise replikantların da gerçek askerler gibi eğlenmek vb. amaçlarla kulüp gibi eğlence mekânlarına gittikleri görülmektedir. Pris de doğrudan bu kulüplere gelen erkek replikantlara hizmet etmek amacıyla üretilmiş bir replikanttır. Bu noktada tıpkı Westworld filminde olduğu gibi Blade Runner'da da yalnızca kadın replikantların seks işçisi olarak kullanıldıkları görülmektedir. Dolayısıyla kadın ve erkekler arasında görülen toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin robotlara biçilen işlerde de görüldüğünü ve robot da olsa kadının bir sömürüye maruz kaldığını (Walby, 2016) söyleyebiliriz.

Blade Runner filminde replikantlar yalnızca dünya dışındaki koloniler için çalışırken, Blade Runner 2049 filminde replikantların sayısı giderek artmış, yalnızca dünya dışında değil, dünyada da çalışmaya başlamışlardır. Ayrıca üretim amaçları çeşitlenerek çok farklı görevlerde yer alıp, bir polis memuru olabildikleri gibi asker de olabilmişlerdir. Bu bağlamda Blade Runner 2049'da "görev tanımının belirsizleşmesi/çoklu görev" alt temasına ilişkin bulgular spesifik olarak toplam 3 sahnede görülmektedir. Bu 3 sahne içerisinde öne çıkan 1 sahnenin analizi (30.21-30.56) şu şekildedir: Wallace Şirketi'nde Luv bir müşteri ile konuşarak, müşterinin replikantları istediği işlerde, istediği şekilde kullanabileceğini belirtmektedir.



Fotoğraf 22: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Görev Tanımının Belirsizleşmesi/Çoklu Görev (30.34)

> *Luv: Onları istediğiniz gibi uyarlayabilirsiniz. İstediğiniz kadar insan yapabilirsiniz. Ancak kullanım yeri sondaj alanı olacak, değil mi? Paranızı zekâ, aksesuar ya da albeniye harcamazdım. Elbette siparişe keyif için olan modelleri eklemek isterseniz başka.*

Kendisi de bir replikant olan Luv'un sözleri replikantların tamamıyla bir tasarım olduğunu ve kullanılacakları işe göre dizayn edildiklerini göstermektedir. Dolayısıyla her iki filmde de replikantlar her ne kadar genetik mühendisliğinin bir sonucu olarak organik bağlamda bir insanın kopyası olsa da aynı zamanda yapacakları işe göre üretilmeleri bakımından bilgisayar teknolojilerindeki gelişmenin bir sonucudurlar. Bu noktada Ford bilgisayarların beceri edinmede giderek geliştiğini ve ustalık gerektiren işleri bile yapar hale geldiğini belirtmektedir. Bununla birlikte, bilgisayarlar için neredeyse her iş belli bir düzeyde öngörülebilir ve rutin hale gelmiştir. Bilgisayarlar bu rutin ve öngörülebilir işleri devralırken, işçiler ise bu yeni durumlara uyum sağlamakta zorlanmaktadır (Ford, 2019: 16). Bu noktada yeni durumlara uyum sorunu yaşayan işçilerin yerine, robotlar bilgisayar teknolojisi aracılığıyla farklı görevler için programlanıp, çoklu görevlerde çalıştırılabilirler. Zira Blade Runner'daki robot teknolojisinin en üst seviyesi olarak görülen replikantlar da farklı işlere yönelik tasarımları nedeniyle bu durum için biçilmiş bir kaftan gibi görünmektedirler.

4.1.3. Taşeronlaşma

"Üretim sürecine ilişkin temalar" kapsamında saptanan üçüncü alt tema "taşeronlaşma"dır ve önceki alt temada olduğu gibi Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde görülmektedir. Her iki filmde de sırasıyla "taşeronlaşma" alt temasına ilişkin analizlere aşağıda yer verilmiştir.

"Taşeronlaşma" alt teması kapsamında Blade Runner'ı analize tabi tuttuğumuzda öncelikle kent dokusunun adeta küçük küçük taşeron işletmeler diyebileceğimiz

atölyelerle çevrili olduğu görülür. Bu bakımdan filmde geçen birçok dış mekân çekiminde bu taşeron işletmelerin varlığı dikkat çekmektedir. Ancak "taşeronlaşma" alt temasına ilişkin bulgular filmde spesifik olarak 2 sahnede tespit edilmiştir. Buna göre 1. sahnede (26.19- 30.21) kaçak birer replikant olan Roy ve Leon, Tyrell Şirketi'nin bir taşeronu olarak çalışan Asyalı bir genetik tasarımcının barakavari çalışma yerine gelerek kendilerine ilişkin birtakım soruların cevaplarını ararlar. Ancak Asyalı genetik tasarımcı replikantların yalnızca gözlerini yaptığını, beyinlerinin ise Tyrell Şirketi'nin sahibi Dr. Tyrell tarafından tasarlandığını söyler. Sahneye ilişkin fotoğraflara ve diyaloğa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 23, 24: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Taşeronlaşma (26.32, 26.37)

(...)
Roy: Evet sorular. Morfoloji… yaşam uzunluğu… üretim tarihleri...
Genetik tasarımcı: Bilmiyorum. Böyle şeylerden anlamam. Ben sadece göz yaparım. Sadece göz. Sadece genetik tasarım. Sadece göz. Siz Nexus musunuz? Sizin gözlerinizi ben tasarladım.
Roy: Yaptığın gözlerle gördüklerimi bir görebilseydin. Şimdi… sorular.
Genetik tasarımcı: Yanıtları bilmiyorum.
Roy: Kim biliyor?
Genetik tasarımcı: Tyrell! O her şeyi biliyor.
Roy: Tyrell Şirketi mi?
Genetik tasarımcı: O büyük patron. Senin aklını tasarladı. Beynini.
(...)

Asyalı genetik tasarımcının replikantların yalnızca gözlerini yapması beyinlerinin ise Tyrell tarafından tasarlanması kapitalist bir tekel olan Tyrell Şirketi'nin karşısında, ona bağımlı olarak çalışan taşeron işletmelerin varlığını göstermektedir.. Bu noktada Pillay kapitalistlerin hayatta kalabilmek ve kâr dürtüsü karşısında taşeronların daha düşük ücretlerle, daha kötü çalışma ve çevre koşullarında, ultra sömürüye maruz kalarak iş güvencesinden yoksun bir şekilde çalıştıklarını belirtmektedir (Pillay, 1999). Sinemanın gündelik hayatın bir temsili olduğu noktasından yola çıktığımızda (Ryan ve Kellner, 2016) Blade Runner'da taşeronların Tyrell Şirketi'nin ihtişamı karşısında oldukça kötü koşullarda çalışmalarının Pillay (1999)'ın taşeronlar üzerine olan değerlendirmesinin bir temsili niteliğinde olduğunu söyleyebiliriz.

2. sahnede (76.09-80.12) tıpkı 1. sahnedeki gözleri yapan genetik tasarımcı gibi J. F. Sebastian adlı genetik tasarımcı da Tyrell Şirketi için çalışmaktadır. Sebastian, Roy ve diğer kaçak replikant Pris ile konuşurken kendisinin Tyrell Şirketi için genetik tasarım yaptığını belirtir.



Fotoğraf 25: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Taşeronlaşma (77.43)

(...)
Sebastian: Biliyordum! Çünkü Tyrell Şirketi için genetik tasarım yapıyorum. Sizde benden bir şeyler var. Bana bir şeyler gösterin.
(...)

Bir önceki sahnede Asyalı genetik tasarımcının kötü koşullarda çalışması gibi Sebastian'ın da oldukça kötü koşullarda, terk edilmiş ve atıklarla dolu bir binada yaşadığı görülmektedir. Bu durum Blade Runner'da taşeronların yalnızca çalışma koşullarının değil, aynı zamanda yaşam alanlarının da kötü çevre koşulları içinde olduğunu göstermektedir. Diğer taraftan filmde her iki taşeron da vasıfsız değil, alanında uzman, vasıflı çalışanlardır. Ancak bu taşeronlar söz konusu olduğunda, dikkat çeken iki nokta vardır. Bunlardan birincisi Asyalı genetik tasarımcının bir göçmen olması, ikincisi ise yine bir genetik tasarımcı olan Sebastian'ın "*hızlandırılmış yaşlanma*" adı verilen ve hücrelerinin çabuk ölmesine ve bu nedenle de yaşlı görünmesine neden olan bir hastalığa sahip olmasıdır. Üstelik Sebastian bu hastalığı nedeniyle dünya dışına çıkamamış ve filmde distopik bir şekilde gösterilen dünyada yaşamak zorunda kalmıştır. Bu bağlamda her iki taşeron da dezavantajlı gruplar arasında yer almaktadır. Dolayısıyla filmde her ne kadar vasıflı olsa da çalışanların göçmen veya hasta olmak gibi dezavantajlı bir konumda olmasının onların bilgi ve becerilerini geride bıraktığını ve onları zor koşullarda çalışmaya ve yaşamaya zorlandığını söyleyebiliriz.

Blade Runner 2049 filmine baktığımızda ise, "taşeronlaşma" alt temasının doğrudan 1 sahnede (75.46-82.20) geçtiği görülmektedir. Bu sahnede replikantların belleklerine yerleştirilen yapay anıları üreten Dr. Ana Stelline, K'ye kendisinin Wallace Şirketi'nin

tedarikçilerinden biri olduğunu söyler. Bu bağlamda Blade Runner 2049'da da taşeronlaşmanın varlığına dikkat çekilir.



Fotoğraf 26: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Taşeronlaşma (76.30)

K: Wallace için çalışıyorsunuz.
Dr. Ana Stelline: İş ortaklığı. Tedarikçilerden biriyim. Beni satın almak istedi. Ama ben bu koşullarda özgürlüğümü tercih ettim.

Tıpkı Blade Runner'da Sebastian'ın hastalığı nedeniyle dünyada kalması ve bir taşeron olarak kötü çevresel koşullarda çalışması ve yaşaması gibi Stelline da filmde adı söylenmeyen bir hastalık sebebiyle dünya dışına çıkamamıştır. Stelline, dünyada her şeyden ve herkesten izole bir alanda yaşayarak, Tyrell gibi tekel bir kapitalist olan Wallace Şirketi'nin bir taşeronu olarak çalışmaktadır.

4.1.4. Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi

"Üretim sürecine ilişkin temalar" kapsamında belirlenen dördüncü alt tema "çalışanların alan, mekân, sektör değiştirmesi"dir. Bu alt tema ise kendi içerisinde iki alt temaya ayrılmaktadır. Bu alt temalar şunlardır: "varoşlardaki göçmen çalışanlar" ve "çocuk işçiler" dir.

1. Varoşlardaki Göçmen Çalışanlar

"Varoşlardaki göçmen çalışanlar" alt teması Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde görülmektedir. Blade Runner'ın önemli özelliklerinden biri 2019 yılının Los Angeles'ının kalabalık sokaklarının Asyalı göçmenlerle dolu olması ve bu göçmenlerin adeta varoşlarda düşük yaşam standartlarında yaşaması ve çalışmasıdır. Bu bağlamda, filmin Los Angeles sokaklarında geçen sahnelerinde varoşlardaki göçmen çalışanlar sıklıkla görülmektedir. Ancak bu alt temaya ilişkin bulguların filmde spesifik olarak saptandığı 2 sahne bulunmaktadır. Bu sahnelerden 1. si (26.19- 30.21) yukarıda "taşeronlaşma" alt teması kapsamında ele alınan, replikantların gözlerini yapan Asyalı

genetik tasarımcı ile replikantlar arasında geçen sahnedir. Sahneye ilişkin fotoğraflar şu şekildedir:



Fotoğraf 27, 28: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi (26.21, 26.37)

Blade Runner filminde görülen bu sahneler 1970'li ve 1980'li yıllarda Amerika'ya Asya kaynaklı göç hareketinin bir temsili niteliğindedir ve Asya'dan Amerika'ya göçün ilk halkasını vasıflı emek göçü oluşturmaktadır (Castles ve Miller, 2008: 219, 225). Bu bağlamda bu sahnede yer alan Asyalı genetik tasarımcı Amerika'ya göç eden vasıflı tipik bir Asyalı göçmeni temsil etmektedir. Ancak tıpkı vasıfsız işçiler de olduğu gibi oldukça kötü koşullarda adeta derme çatma bir barakada çalışmaktadır. Zira son teknoloji ürünü olarak ifade edebileceğimiz replikantların gözlerini yapmak oldukça yüksek teknoloji gerektiren bir iş olmakla birlikte, Asyalı genetik tasarımcının varoş denilebilecek bir mekânda barakavâri bir yerde çalışmalarını yaptığı görülmektedir.

"Varoşlardaki göçmen çalışanlar" alt temasına ilişkin bulguların Blade Runner'da saptandığı 2. sahnede (45.46-48.43) ise Deckard peşine düştüğü kaçak replikantlarla ilgili bulduğu bir delili (pul) analiz ettirmek için önce Kamboçyalı bir kadının sonra da Abdül Bin Hasan adında birinin atölyesine gider.



Fotoğraf 29, 30, 31: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi (46.24, 46.39, 48.36)

Deckard: Balık mı?
(Deckard bir delil torbası diyebileceğimiz şeffaf bir poşetin içinde bir pul uzatır. Kadın pulu eski ve kirli görünümlü ekranı olan bir makinenin içine koyar ve ekranda pulun DNA yapısı görülür.)
Kamboçyalı kadın: Sanırım bu yapay. Bakın. En iyi kalite, üstün işçilik. İmal edenin seri numarası var. 990-69-47 X/B71. Çok ilginç. Balık değil, yılan pulu.
Deckard: Yılan mı?
Kamboçyalı kadın: Abdül Bin Hasan'a sorun. O yılan yapar.
(Deckard pasajın içinde Abdül Bin Hasan'ı arar. Her taraf farklı türde insanlarla doludur. Pasajın içinde kuş, deve kuşu ve at gibi hayvanlar da yer almaktadır. Fonda ise Asya'ya özgü oryantalist müzikler vardır.)
Deckard: Ben polis müfettişiyim. Sana birkaç soru sormak istiyorum. Yapay yılan ruhsatı X/B71… Bu sen misin? Bu senin işin mi? Bunu kime sattın?
Abdül Bin Hasan: Benim işim mi? Bu kalitenin bedelini ödeyebilenler azdır.
Deckard: Kaç kişi?
Abdül Bin Hasan: Çok az.
Deckard: Ne kadar az? Bak.
(Deckard, Abdül Bin Hasan'ı kravatından tutar.)
Abdül Bin Hasan: Taffey Lewis! Dördüncü Bölgenin aşağısında, Çin Mahallesinde.

Bu sahnede tıpkı bir önceki sahne gibi göçmenlerin oldukça düşük standartlı çalışma koşullarının temsilini sunmaktadır. Bu noktada Harvey (2014: 345) 'in de belirttiği üzere Blade Runner'da ademi merkezileşmiş halde bulunan ve replikantların farklı parçalarını imal eden taşeron firmalar ağı içerisinde yer alan göçmenler üçüncü dünyanın çalışma sistemleri ve enformel çalışma pratiği içerisinde oldukça kötü ve zorlu koşullarda çalışmaktadırlar.

"Varoşlardaki göçmen çalışanlar" alt teması Blade Runner 2049'da Blade Runner'da olduğu kadar yoğun görülmemekle birlikte, doğrudan 1 sahnede (1.34.15-1.35.45) geçmektedir. Bu sahnede tıpkı Blade Runner'da analiz edilen bir önceki sahnede olduğu gibi, K tahtadan yapılmış gibi görünen oyuncak bir atı analiz ettirmek için bir pasajın içindeki siyahi bir göçmen olan Dr. Bagder'in atölyesine gelir ve ondan oyuncak atı analiz etmesini ister. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verişmiştir.




Fotoğraf 32, 33: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi (48.59, 49.19)

Dr. Bagder: Gerçek bir ahşap, zenginsin arkadaşım. Sana gerçek bir at bulamam. Gerçek bir at mı istiyorsun?
K: Gerçek bir ata ihtiyacım yok.
Dr. Bagder: Hayır sana bulurum Wallace şeyleri gibi.
K: Gerçek bir ata ihtiyacım yok. Sadece nereden geldiğini bulmam lazım.
(Dr. Bagder atı koklar)
Dr. Bagder: Eski toprak gibi kokuyor. Ama yapısı yeni.
K: Reaktör radyasyonu olabilir mi?
Dr. Bagder: Hayır daha uçucu.
(Dr. Bagder eski bir televizyon ekranını andıran bir makineye bakar ve makine Trityum olduğunu söyler)
Dr. Bagder: Eski eski.
K: Radyasyon bombası seviyesinde.
Dr. Bagder: Bu kadar güçlü radyoaktif olabilecek tek bir yer var.
K: O kadar kirli olan tek bir yer var. Orada kimse yaşamıyor.
Dr. Bagder: Bana nereden geldiğini sordun. İşte sana söyledim. At? Keçi? Dış dünya izin belgeleri. Ne istersen Dr. Bagder sana hemen bulur.

Tıpkı Blade Runner da olduğu gibi Blade Runner 2049'da da çok yüksek bir teknolojiyle tezat oluşturacak şekilde göçmenler sanki teknolojik gelişimden uzak, üçüncü dünya ülkelerinin adeta marjinal, enformal, kayıtdışı küçük işletmelerinde çalışmaktadır. Zira Dr. Bagder'ın dağınık görünümlü ve eski teknolojiyi temsil eden tüplü televizyonların olduğu küçük atölyesi bunun bir kanıtıdır. Bu noktada Abadan-Unat, (2006) milyonlarca göçmenin yasadışı yollarla farklı ülkelere giriş yaptığını ve bunların yalnızca bir kısmının yasal haklarına kavuştuğunu, diğerlerinin ise kaçak olarak çalışmaya devam ettiğini belirtmektedir. Çoğu sermaye birikimi olmayan ve yoksulluk içinde bulunan göçmenler gittikleri ülkelerde düşük ücretlerle ve çoğu zaman kayıt dışı çalışmaktadırlar. Bu bağlamda göçmenlerin yoğun olduğu ülkelerde tıpkı Blade Runner 2049'daki Dr. Bagder örneğinde olduğu gibi kayıt dışı çalışma düzeyi de yüksektir.

2. Çocuk işçiler

"Çocuk işçiler" alt temasına ilişkin bulgular Blade Runner 2049 filminde 1 sahnede (65.45-68.36) saptanmıştır. Bu sahnede Los Angelas Bölgesi'nin dışındaki San Diego Çöp İşleme Merkezi'nin olduğu yerde adeta hurdadan yapılma derme çatma bir yer olan yetimhane görülmektedir. Aslında burası bir yetimhaneden ziyade kimsesiz çocukların tıpkı replikantlar gibi dünya dışındaki nikel koloni gemileri için çalıştırıldığı bir yerdir. K'nin yetimhaneye girmesiyle birlikte, çocuk işçi ordusu görülür. Çocuklar oldukça yorgun, hasta ve perişan bir haldedir ve başlarında onlara bağırarak çalışmalarını

söyleyen Mister Cotton isimli yetimhane müdürü ve diğer görevliler bulunmaktadır. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.




Fotoğraf 34, 35: Üretim Sürecine İlişkin Temalar: Çalışanların Alan, Mekân, Sektör Değiştirmesi (1.07.03, 1.06.39)

> *Mister Cotton: Hepsi bitecek, yoksa sizi yağmurda dışarı atarım… ateş yağmurunda! Çalışmak için buradasınız. Çalışmazsanız, size ihtiyacım olmaz. Bana sizin gibi…*
> (Tam bu sırada adam K'yi görür.)
> *Mister Cotton: Merhaba.* (Mister Cotton K'yı müşteri zanneder ve sırıtır.) *Nikel koloni gemileri için. Ancak bu kadar ya da bu şekilde dış dünyadaki o harika hayata yaklaşabilirler ya da yaklaşabiliriz. Bu numarayı destekliyorum. Onları oyalıyor* (K ve Mister Cotton çocukların arasında gezmektedir.) *ve gaza getiriyor, doğru mu? Ama iş bu. Onları beslemeye değecek çocuklar haline getiren şey iş.*
> (Bu sırada çocuklardan biri yere içi parça dolu metal bir kap düşürür ve çıkan ses karşısında Mister Cotton sert bir şekilde dönüp bakar ve çocuklar korkudan başlarını eğerek, kendilerini gizlemeye çalışırlar. Ancak K'den çekinen Mister Cotton çocuğa bir şey söylemez.)
> *Mister Cotton: Peki söyle bakalım aklında nasıl bir tip var?* (Cotton bir düdük çalar ve bütün çocuklar ayağa kalkıp başlarını eğerler) *Çünkü ben de her tip var.*
> *(…)*

Bu sahnede kapitalizmin daha fazla kâr elde amacıyla replikantları ve yetimhanedeki çocukları birer işgücü olarak kullanması, kapitalizmde giderek artan bir radikalleşmenin işareti olarak görülebilir. Zira Flisfeder (2021)'e göre bu sahne kapitalist küresel kuzeyin çeperinde kurulan, günümüzün kötü atölyelerinin benzerini ve çocuk köle emeği aracılığıyla makinenin üretimini betimlemektedir. Çocuk köle emeğinin kullanılması ise ucuz emek arayışının bir parçasıdır (Flisfeder, 2021:136). Bunun yanı sıra çocuk işçilerin özellikle teknik bir iş için çalıştırılması bir anlamda teknolojinin gelişerek kapitalizme daha fazla hizmet edebilmesine yönelik bir amaç da taşımaktadır diyebiliriz.

4.2. KİTLELERİ YÖNLENDİRME VE DENETLEME MEKANİZMALARI/GÖZETLEME TEKNOLOJİLERİNE İLİŞKİN TEMALAR

Çalışma kapsamında görsel analizi yapılan filmlerden elde edilen ikinci tema "kitleleri yönlendirme ve denetleme mekanizmaları/gözetleme teknolojilerine ilişkin temalar" dır. Bu tema aşağıdaki şemada görüldüğü üzere kendi içinde, "kitleleri yönlendirme mekanizma ve amaçları" ve "denetleme/gözetleme teknolojileri ve bunun normalleşmesi" şeklinde iki ayrı temaya ayrılmaktadır.



KİTLELERİ YÖNLENDİRME VE DENETLEME MEKANİZMALARI /GÖZETLEME TEKNOLOJİLERİNE İLİŞKİN TEMALAR

Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları

Kent Reklam Panoları

Televizyon Programlarına Ürün Yerleştirme

Eğlence Merkezleri /Oyun

Bilgisayar Oyunları/Web Siteleri

Amaçları

Tüketime Teşvik Etmek

Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi

Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz

- Gündelik Yaşamın Her Mekânının Gözetlenmesi
- Sinoptikon: Tüm dünyanın reality showlar aracılığıyla insanların hayatlarını gözetlemesi

Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız

- Kimlik Doğrulamayı Sağlayan Güvenlik Önlemleri
  - Replikantlara ilişkin bilgilerin çiplerde ve veri tabanlarında depolanması
  - Replikantların kimliğini gözlerindeki seri imalat numaralarını okuyarak tespit etme

4.2.1. Kitleleri Tüketime Teşvik Etmek

Bu tema, “kent reklam panoları”, “televizyon programlarına ürün yerleştirme”, “eğlence merkezleri/oyun”, “bilgisayar oyunları/web siteleri” şeklinde dört alt temadan oluşmaktadır. Bu alt temalar kitleleri tüketime teşvik etmek bağlamında ele alınmaktadır. Bu eksende bu dört alt temanın analizleri sırasıyla aşağıda verilmiştir:

4.2.1.1. Kent reklam panoları

“Kent reklam panoları” alt temasına ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde Blade Runner, Blade Runner 2049 ve Truman Show filmlerinde saptanmıştır. Öncelikle 1982 yapımı Blade Runner filmine bakacak olursak, filmin önemli bir kısmı dış çekimlerden ibaret olup, Los Angeles sokaklarında geçmektedir. Bu nedenle bu alt tema neredeyse filmin tamamına hâkim olmakla birlikte, spesifik olarak toplam 19 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelerde geçen reklamları şu şekilde özetleyebiliriz: doğum kontrol hapı içen Japon bir kadın görüntüsü ve peşi sıra muhtemelen Japonca olan yazılar, yanıp sönen ışıklarıyla o dönemde Amerikan Hava Yolları Şirketi olarak varolan Pan Am’in reklamı, “enjoy” sloganı eşliğinde Coca Cola reklamı, Atari markasının reklamı, Dünya-dışına yolculuk reklamları (“*Dünya dışı kolonilerde sizi yeni bir yaşam bekliyor. Fırsat ve macera dolu, taşı, toprağı altın olan bir yerde her şeye sıfırdan başlama şansı*”) ve birçok Çince yazılı reklam panoları. Söz konusu sahnelere ilişkin seçilen fotoğraflar şu şekildedir:



Fotoğraf 36, 37, 38: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (7.26, 15.42, 7.30)



Fotoğraf 39, 40, 41: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (45.56, 36.56)

Bu sahneler söz konusu olduğunda dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri kentteki reklam panolarının karanlık bir kent haline dönüşmüş Los Angeles'ı aydınlatacak kadar ışıklı ve renkli olmasıdır. Bu reklamlar tüm dikkati üzerine çekmekte ve reklamı yapılan ürünü adeta insanların hafızasına kazımaktadır. Bu bağlamda Blade Runner'daki reklamlar, kültür endüstrisinin tipik bir örneğini oluşturmaktadır. Kültür endüstrisine (Adorno, 2009: 101-103) göre içinde bulunduğumuz çağ reklam çağıdır ve "reklam, kültür endüstrisinin yaşam iksiridir." Bu reklam çağında her yer ve her şey (binalar, dergiler, radyo, sinema, vb…) büyük töröstlerin reklamı için bir arka plan oluşturmaktadır. Bu noktada Blade Runner'daki binalar da Coca Cola, Atari, Pan Am gibi kapitalist bir tekel olan büyük firmaların reklam panoları ile donatılmıştır. Bu durum insanları tüketime teşvik ederek, kapitalist tekellere daha da bağlı kılmaktadır.

Dikkat edilmesi gereken ikinci nokta ise 2019 yılının Los Angeles'ında görülen reklam panolarında Çince yazıların ve figürlerin ağırlıklı olmasıdır. Bu Çince reklamlara eşlik eden önemli bir unsur da Amerikalı nüfustan çok Asyalı, özellikle de Çinli nüfusun yoğunluğu, hatta Çin mahallelerinin varlığıdır. Bu bağlamda Blade Runner'ın 1982 yılında iken, 2019 yılına ilişkin sunduğu bakışta, özellikle Los Angeles sınırları içinde Çin'in kültürüne ve nüfusuna ilişkin bir yükseliş olduğunu söyleyebiliriz ki, kentteki reklam panoları da bu yükselişin bir kanıtı olarak görülebilir. Ancak bu yükselişin ardında özellikle 1970'li yıllardan itibaren Asya ülkelerinden Amerika'ya göçün olduğunu söyleyebiliriz. 1992 yılından itibaren ABD'ye gelen göçmenlerin üçte birini Asyalılar oluşturmaktadır ve Çin 1999 yılı itibariyle ABD'ye en çok göçmen gönderen ikinci ülke olmuştur (Castles ve Miller, 2008: 225). Bu noktada reklamlarda Çince yazıların hâkim olmasının Amerika'daki Çin nüfusu ile bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz. Ancak filmde Çince yazılı reklamların Çinli kapitalistler tarafından mı yoksa Amerikalı kapitalistler tarafından mı verildiği belli değildir. Sonuç ne olursa olsun, reklam yapılırken nüfusun yapısının dikkate alındığı ve böylece reklamın ulaştığı hedef kitlesinin genişletildiği görülmektedir.

Blade Runner 2049 filminde "kent reklam panoları" alt teması Blade Runner'dakine benzer şekilde geçmekte olup, bu sefer reklamlar 2049 yılının karanlık Los Angeles'ını aydınlatmakta ve aynı zamanda hologram şeklinde de görülebilmektedir. Bu bağlamda yine "kent reklam panoları" alt teması filmin geneline yayılmış olmakla birlikte, spesifik

olarak toplam 9 sahnede görülmektedir. Bu sahnedeki reklamların bir kısmı Blade Runner'da da görülen reklamlar iken, bir kısmı da yeni markaların reklamlarını içermektedir. Bu kapsamda önceki filmde olduğu gibi Coco-Cola, Pan Am ve Atari markalarının reklamlarına yer verilirken, aynı zamanda Sony'nin ve bir araba markası olan Peugeout'nun reklamlarına da yer verilmiştir.



Fotoğraf 42, 43, 44: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (28.41, 28.58, 15.27)

Burada dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri her iki filmde de reklamları yapılan aynı markaların tamamının hala ayakta olup olmadığıdır. Tüketim kültürünün önemli markalarından biri olan Coca Cola aradan geçen otuz yıllık süreç içerisinde hâlâ tüm dünyada kitleler tarafından tüketilen bir ürünken, Atari firmasının ve Amerikan Hava Yolları Şirketi olan Pan Am'in iflas ettiği görülmektedir. Hatta ilk filmin 2019 yılında geçtiğine dikkât edecek olursak, her iki firmanın o dönemde de varlığını sürdürmediği görülmektedir. Bu bağlamda iflas etmiş firmaların reklamlarının hem 2019 hem de 2049 yılında geçmesini Blade Runner filmlerinin kendilerine özgü bir evrenleri olduğu ve bu markaların halen Blade Runner evreninde tüketim kültürünün önemli ikonları olmaya devam ettiği şeklinde yorumlayabiliriz. Ayrıca "*kitleleri tüketime teşvik etmek*" amacı bağlamında değerlendirdiğimizde burada daha çok dikkat çeken bir nokta var ki, markalar varlığını sürdürse de sürdürmese de tüketim kültürünün varlığını sürdürdüğüdür. Zira Blade Runner 2049'da Sony ve Peugeuot gibi ilk filmde olmayan markaların reklam panolarına eklenmesi de bunun bir kanıtıdır. Ayrıca yine kültür endüstrisi (Adorno, 2009) bağlamında bir değerlendirme yapacak olursak, Sony'nin ve Peugeout'nun aynı zamanda Blade Runner 2049'un sponsor firmaları arasında yer aldığını ve bu bağlamda her iki firmanın reklamlarının da filme yerleştirildiğini söyleyebiliriz.

Blade Runner'da olduğu gibi Dünya dışında yaşama ilişkin reklamlar (*"Dünya dışına ulaşın, her an her yerden. 20 dakikadan başlayan paketlerle"*) Blade Runner 2049'da da oldukça dikkat çekmektedir.



Fotoğraf 45: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (15.16)

Dünya dışına yolculuk reklamları, günümüzde yapılan uzay yolculukları düşünüldüğünde, her iki filmin de fütürist bir bakış açısı ile reklamlar üzerinden geleceğe ilişkin ipuçları verdiğini söyleyebiliriz. Zira Boyar'a göre dijitalleşmenin bireyleri yönlendiren ve belirleyen bir güce sahip olduğu mantığını benimseyen teknoloji üreticileri, gerçeği özünden soyutlayarak, gelecekte yapılacak olan makineler ile gerçeklik arasında bir bağ kurmaya çalışmaktadırlar (Boyar, 2016: 161). Bu doğrultuda bir bilim kurgu örneği olan Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinin de dünya dışına yolculuk reklamları aracılığıyla gelecekteki gerçeklik ile bağ kurduğunu ifade edebiliriz.

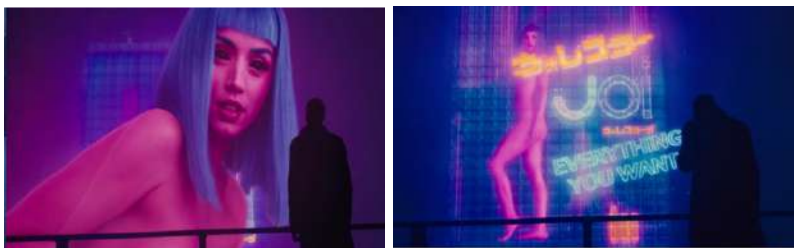
Blade Runner 2049'da "kent reklam panoları" alt teması bağlamında dikkat çeken bir diğer nokta da Blade Runner'da doğum kontrol hapı yutan Japon kadının görüntüsünün yerini Asyalı bir kadının görüntüsünün alması ve doğum kontrol hapına ilişkin herhangi bir görüntüye yer verilmemesidir.


Fotoğraf 46: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (20.22)

Bu sahnede iki film arasında Japon ve Asyalı karşılaştırması üzerinden yeni dünya düzeninde daha spesifik olan Japon kadın imajından Asyalı kadın imajına geçiş olduğu şeklinde bir yorum yapılabilir. Ancak reklam panolarındaki ister Japon ister daha genel

anlamda Asyalı kadın imgesi olsun burada vurgulanması gereken nokta, Avrupalı değil de, Japon ya da Asyalı kadın imgesidir ki, bu durumu filmler çerçevesinde düşündüğümüzde Asya'nın Amerika'daki yükselişi, daha genel anlamda düşündüğümüzde ise Asya'nın dünyadaki yükselişi şeklinde yorumlayabiliriz. Reklam panolarındaki kadın imgelerinin yanı sıra yine Blade Runner 2049'da da ilk filmde olduğu gibi reklam panolarında ve hayatın her alanında Çince yazılar yoğun bir şekilde görülmektedir. Hem Asyalı kadın imgesini hem Çince yazıları ve özellikle de ilk film olan Blade Runner'daki Asyalı çoğunluğu birlikte değerlendirdiğimizde her iki filmde de küreselleşmenin işaretlerinin verildiğini ve her iki filmin geçtiği Los Angeles kentinin adeta küresel bir kent (Harvey, 2016) haline geldiğini söyleyebiliriz. Bu noktada Yu, Blade Runner'ın Los Angelas'ının küresel bir kapitalizm kenti olarak görülebileceğini belirtmektedir (Yu, 2008: 54). Ancak Brenner ve Keil'e göre küreselleşen kentler yalnızca ekonomik akışları değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel, siyasi, ekolojik, medyatik ve diasporik ağları da içermektedir (Brenner ve Keil, 2013: 7). Bu bağlamda hangi ürünün reklamının hangi ülkede, hangi dilde yapıldığının da küreselleşmenin ekonomik olduğu kadar, toplumsal, kültürel, medyatik bir parçasını oluşturduğu söylenebilir.

Son olarak "kent reklam panoları" alt teması bağlamında Blade Runner 2049 filminde insanların holografik bir simülasyonu olan ve "holografik sevgili" diyebileceğimiz çıplak bir kadın bedeninin holografik görüntüleri ile reklam yapılmaktadır. Bu holografik sevgililerin görüntüleri aynıdır ve hepsinin ismi Joi'dir.



Fotoğraf 47, 48: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (2.14.44, 2.14.27)

> *Joi: (K'ye) Merhaba yakışıklı.*
> *Joi: Ne gün ama?*
> (Joi parmağıyla K'yi işaret eder)
> *Joi: Yalnız gibisin. Bunu düzeltebilirim. İyi bir Joe'ya benziyorsun.*
> (Joi arkasını dönüp gider)
> (Bu sırada reklamdaki çıplak holografik bedenin yanında *"JOI, DUYMAK İSTEDİĞİNİZ HER ŞEY, GÖRMEK İSTEDİĞİNİZ HER ŞEY"* yazısı belirir.)

Blade Runner 2049'daki reklam panolarında yer alan holografik sevgililere ilişkin reklamların yalnızca kadın bedeni üzerinden yapılması ve erkek bir holografik sevgili olmaması, kadının reklamlarda bir seks objesi olarak kullanıldığını gözler önüne sererken, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin bir parçası olan kadın bedeninin sömürüye açık olmasını da (Butler, 2009) vurgulamaktadır.

"Kent reklam panoları" alt temasının görüldüğü bir diğer film olan Truman Show da ise bu alt tema toplam 2 sahnede geçmektedir. Bu sahneler içerik bakımından birbirinin aynısı olup, Truman'ın işe giderken arkadaşları tarafından bir reklam panosunun önünde durdurulup, kameranın reklam panosuna odaklanması üzerinden şekillenmiştir. Bu kapsamda 1. sahnede (04.19-05.24) "Kaiser" isimli bir tavuk markasının reklamı yapılırken, 2. sahnede (71.59-75.20) ise "Carlton" konutlarının reklamı yapılmaktadır. Bu sahnelerde geçen diyalogların içeriğinin günlük konuşmalardan ibaret olup, "kent reklam panoları" ile ilişkisi olmaması nedeniyle, yalnızca sahneye ilişkin fotoğraflara yer verilmiştir.



Fotoğraf 49, 50: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Kent Reklam Panoları (04.56, 1.12.00)

Truman Show adeta Truman'ın hayatının bir reklam haline gelerek satılmasını işleyen bir filmdir. Bu bağlamda reklam, filmin hemen hemen bütün sahnelerinde farklı yollarla da olsa kendini belli etmektedir. Bu sahnede ise gündelik hayatta da çok sık olarak karşılaştığımız, kentlerin pek çok noktasında yer alan reklam panoları aracılığıyla reklam yapılmaktadır. Filmde bu panoları kimi zaman bir tavuk markasının reklamı kimi zaman ise bir inşaat firmasının reklamı doldurmaktadır. Bu reklamlar ise şovun sponsorlarının reklamıdır. Bu noktada ürünlerin birbirinden tamamen farklı olması, ancak, aynı reklam panosu üzerinde tanıtımının yapılması, tüm ürünlerin reklamlarının programa yerleştirilebileceğinin ve önemli olanın programa finansal destek sağlamak olduğunun bir kanıtıdır.

4.2.1.2. Televizyon Programlarına Ürün Yerleştirme

Bu alt tema yalnızca Truman Show'da saptanmıştır. Truman Show, yapımcılarının maddi gelir kaynaklarını program içerisine yerleştirilen ürünlerden sağladıkları ve programda görülen her şeyin satılık olduğu bir reality şov olduğu için, "ürün yerleştirme" filmin tamamına hâkim bir alt temadır. Bununla birlikte spesifik olarak toplam 11 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelerin özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz: Truman ile yakın arkadaşı Marlon'un her bir araya gelişinde Marlon'un "Brewski" marka alkollü içkinin reklamını yapması, Truman'ın eşi Meryl'nin bıçak, kahve, çim biçme makinesi gibi çok farklı ürünlerin reklamını yapması, Truman'ın işe her gidişinde arkadaşları tarafından reklam panosu önünde durdurularak panodaki farklı ürünlerin reklamının yapılması şeklindedir. Bu sahnelerden öne çıkan 2 sahnenin analizi aşağıda verilmiştir.

1. sahnede (61.21-69.57) "Truman Gerçeği" adlı programda sunucu ile şovun yönetmeni Christof arasında geçen diyalogda ürün yerleştirmenin şov kapsamında nasıl kullanıldığı anlatılmaktadır. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyaloglar aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 51, 52, 53, 54: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Televizyon Programlarına Ürün Yerleştirme (1.05.53, 1.05.54, 1.05.55, 1.05.58)

> *Sunucu: Şov inanılmaz getiriler sağladı, neredeyse küçük bir ülkenin üretimi kadar.*
> *Christof: İnsanlar şovun devam etmesi için bir ülke nüfusu kadar insanın çalıştığını unutuyorlar.*
> *Sunucu: Program 24 saat reklam arası vermeden sürdüğünden, bütün sarsıcı giderler ürünlerin yerleşiminden kazanılmakta.*
> *Christof: Bu doğru. Programdaki her şey satılık. Aktörlerin gardırobundan yiyecek ürünlerine hatta yaşadıkları eve kadar.*
> *Sunucu: Ve bunların hepsini Truman kataloğundan bulabilirsiniz. Telefonla da sipariş verilebilir.*
> *(Bu sırada oyuncuların giydikleri şapkayı, papyonu, sonrasında Truman'ların mutfağının aynısı olan bir yerde yemek yiyen tıpkı Truman ve Meryl gibi giyinmiş hatta, saçlarını onlar gibi yapmış bir çift, daha sonra da Truman'ın evinin oyuncağıyla oynayan bir çocuk görülür.)*

Bu sahnede Christof "*şovun devam etmesi için küçük bir ülke nüfusu kadar insanın çalıştığını*" söylüyor. Ancak şovun devamını sağlayan diğer bir önemli unsur

sponsorlardan elde edilen finansal gelirlerdir. Zira sunucu programın "*sarsıcı giderlerinin*" bu sponsorların ürünlerinin programa yerleştirilmesiyle karşılandığını belirtiyor. Dolayısıyla programda yer alan her şey aslında satılık ve her şey Truman Show'a finansal destek olarak geri dönüyor. Bu bağlamda Truman Show'da ürün yerleştirme uygulaması kültür endüstrisinin tipik bir örneğini oluşturmaktadır. Zira Adorno (2009)'ya göre reklam kültür endüstrisinin bir anlatımı ve tarzı haline gelmiştir ve reklam tekniği kendini belli etmeme alanında uzmanlaşmıştır. Bu bağlamda Truman Show'daki her ürün ayrıca bir tanıtım gerektirmeksizin aynı zamanda ürün yerleştirme aracılığıyla adeta kendi reklamını kendi yapmaktadır.

2. sahnede (52.57-55.23) Truman ile eşi Merly arasında çıkan bir kriz sırasında Merly aniden "Mococoa" kahvesinin reklamını yaparak, Truman'a bu kahveyi içmesini önermektedir.



Fotoğraf 55: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Televizyon Programlarına Ürün Yerleştirme (53.46)

(…)
Merly: Sana yardım etmeme izin ver, Truman. Sen iyi değilsin.
Truman: Neden benden bebek yapmak istiyorsun? Bana dayanamıyorsun.
Merly: Bu doğru değil.
(Merly arkasına döner, Macocoa kahvesini alır ve reklamını yapmaya başlar)
Merly: Neden seni bu yeni içecek Macocoa ile iyileştirmiyoruz? (Bu sırada kamera Merly'ye zoom yapar). Nikaragua Dağının tepelerden en doğal kahve çekirdekleri. Suni tatlandırıcılar yok.
(Truman Merly'nin bu hareketi karşısında şaşırır.)
Truman: Sen ne cehennemden bahsediyorsun böyle? (Etrafına bakınır.) Kime konuşuyorsun?
(Merly Truman'ı duymamazlıktan gelircesine)
Merly: Diğer bütün kakaoları denedim. Bu en iyisi.
(…)

Sahnenin devamında Truman ile Meryl arasındaki gerginliğin tırmanması sonucu aradaki krizi çözmek için Truman'ın yakın arkadaşı Marlon elinde "Brewski" marka alkollü içecek ile Truman ile Merly'inin yanına gelir.


Fotoğraf 56: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Televizyon Programlarına Ürün Yerleştirme (54.54)

Bu sahne bir kriz ortamında gerçekleşmektedir. Programdaki krizler ise Truman'ın akıbetini merak eden izleyiciler tarafından büyük ilgi görmekte ve izleyiciler adeta gözlerini kırpmadan şovu izlemektedirler. Dolayısıyla bu kriz sahneleri ürün yerleştirerek reklam yapmak için oldukça işlevsel sahnelerdir. Şov ekibi de bu fırsatları değerlendirerek, iki farklı ürünün reklamını yapmakta ve izleyicileri bu ürünleri tüketmeye teşvik etmektedir.

Bu değerlendirmeler bağlamında Truman Show'un odak noktalarından birinin film endüstrisi ile tüketim kültürü arasındaki ilişki olduğu görülmektedir. Zira şovda televizyon aracılığıyla tüketim kültürünün özellikle ürün yerleştirmeler üzerinden yapılan reklamlarla nasıl empoze edildiği, hatta her şeyden habersiz biri olarak Truman'ın yaşamının da adeta bir reklam kurgusu içerisinde sürdürüldüğü görülmektedir. Bu eksende film, film endüstrisinin yanı sıra aslında televizyon ile tüketim kültürü arasındaki ilişkiye de yoğun göndermeler yapmaktadır. Bütün bu göndermeler aslında Truman örneği üzerinden bireylere filmler ve televizyon aracılığıyla sunulan tüketim kültürüne ilişkin ironik bir kurguyu temsil etmektedir. Bu noktada Kokonis (2002: 5-9)'e göre Truman Show, medyanın egemen olduğu postmodern tüketim kültürüne ilişkin atıflar barındırmaktadır. Truman Show'un filmdeki yapım şirketi Omnicom Corporation gerçek hayattaki Viacom, Sony, Mathushita, New Corporation, Time-Warner gibi medya şirketlerinin kurgusal bir benzeridir. Bununla birlikte Truman Show, kültürün metalaşmasını yansıtmaktadır. Şovda televizyona yansıyan her şey, kullanım değeri için değil, değişim değeri için satıştadır. Ancak asıl satılan şey hayatın ta kendisidir. Zira izleyiciler için en çok ilgi gören meta Truman'ın hayatıdır (Kokonis, 2002: 5-9). Bu bağlamda Truman'ın hayatı bir marka haline gelir ve şovdaki Omnicom yapım şirketi Truman'ın markalaşan hayatı üzerinden kazanç sağlar.

Ürün yerleştirme gibi hayatın markalaşması da yeni bir şey değildir, ancak medya şirketleri ek gelir kaynakları aradıkça ve reklamcılar markaları tüketicinin kişisel alışkanlıkları haline getirmeye çalıştıkça daha da yoğunlaşmıştır. Bu bağlamda günlük yaşam markalaşmıştır ve Truman Show doymak bilmeyen bir şekilde tüketen izleyicinin ürkütücü ama doğru bir tasvirini sunmaktadır. Özne disiplin rejiminin kaba gücüyle değil, tüketim alışkanlıkları beslenerek kontrol edilmektedir. Tüm bu yönleriyle Truman Show, Blade Runner filmine çok benzemektedir (Lavoi, 2011: 57).

4.2.1.3. Eğlence Merkezleri/Oyun

"Kitleleri yönlendirme mekanizma ve araçları" teması kapsamında belirlenen üçüncü alt tema "eğlence merkezleri/oyun" analizi yapılan filmler içinde Westworld'de bir sahnede görülmektedir. Bu kapsamda 1. sahnede (00.11-02.57) Ed Ramsey isimli sunucu Delos Tatil Köyü'ndeki üç farklı eğlence merkezinden (Batı Dünyası, Ortaçağ Dünyası ve Roma Dünyası) çıkan ziyaretçilerle röportaj yapmaktadır. Röportaj sırasında bütün ziyaretçiler, eğlence merkezinde yaşadıklarının adeta çocukluklarında oynadıkları "*oyunlar*" kadar eğlenceli olduğunu, ancak eğlence merkezlerinde oynadıkları bu oyunların yarattığı "gerçeklik" hissinden oldukça etkilendiklerini belirtmektedirler. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve sunucu ile ziyaretçiler arasında geçen diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 57, 58, 59, 60: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Eğlence Merkezleri/Oyun (1.04, 1.30, 1.26, 2.13, 2.47)

> *Ed Ramsey: Selam Delos'tan Ed Ramsey yine karşınızda. Eğer hala Delos nedir bilmeyen varsa, her zaman dediğimiz gibi Delos günümüzden geleceğe bir yolculuk. Delos'ta istediğiniz tatili seçebiliyorsunuz. Orta Çağ Dünyası, Roma Dünyası ya da tabi ki Vahşi Batı Dünyası. Oralarda bulunmuş birileriyle sohbet edelim. Afedersiniz beyefendi adınız nedir?*
> *Gardner Lewis: Gardner Lewis. Batı Dünyası'ndan yeni çıktım.*
> *Ed Ramsey: Nasıl buldunuz, anlatın Bay Lewis.*
> *Gardner Lewis: Çocukken kızıldericilik, kovboyculuk oynarken parmağını uzatırsın bang bang dersin, diğer çocuk da ölmüş gibi yere düşer. Batı Dünyası aynı böyle. Sadece gerçek! Altı kişi vurdum. Aslında gerçek değillerdi tabi.*
> *(...)*

> (Gardner Lewis gider ve başka bir ziyaretçi gelir.)
> *(...)*
> (Janet Lane gider ve Ed Ramsey başka bir ziyaretçiyle röportaja başlar)
> *Ed Ramsey: Ya siz beyefendi?*
> *Arthur Caine: Benim adım Arthur Caine. Ben kaleden geliyorum. İki kez kılıç dövüşü, üç kez de mızrak dövüşü yaptım… ve ben güzel bir prensesle evlendim.*
> *Ed Ramsey: Hep düşlediğiniz bir şeydi değil mi efendim?*
> *Arthur Caine: (*Gülerek*) Hayatım boyunca.*
> (Arthur Caine gider ve sözü Ed Ramsey alır.)
> *Ed Ramsey: Yine az önce Delos'tan dönen bazı kişilerin yorumlarını aldık. Neden hovercraftlarımızla Orta Çağ, Roma yada Batı dünyasına gitmiyorsunuz? (Ziyaretçilere) Günde 1000 dolar verdiğinize değdi mi?*
> *Ziyaretçiler:* (Hep bir ağızdan) *Evet! Hemen temasa geçin ya da seyahat acentemizi arayın. Gerçekten size özel bir tatilimiz var. DELOS Günümüzden Geleceğe Bir Yolculuk.*

Eğlence merkezini deneyimlemiş ziyaretçilerle yapılan bu röportajlar eğlence merkezlerinin reklamını yaparak, kitleleri Delos Tatil Köyü'ne gelmeleri için yönlendirmeye çalışmakta ve bu noktada tüketime teşvik etmektedir. Dolayısıyla Westworld bir reklamla başlamaktadır. Busk (2016: 25-28)'a göre filmin reklamla başlaması oldukça uygundur. Bu, hem kültür endüstrisinin her ürünün "*kendi reklamı haline geldiği*" iddiasını vurgulamakta hem de filmin ana teması olan gerçekliğin diyalektiğini ve simülasyonunu inşa etmektedir. "Gerçekliği" konusunda bu kadar güçlü bir şekilde ısrar eden bir eğlence parkının reklamı, tüm reklamlar gibi sahtedir ve bu sahteliği fark ettirmemenin yolu ise işin içine gerçekliği karıştırmaktır. Daha açık bir ifadeyle, park eğlenceden çok daha fazlasını satmaktadır: Gerçekliğin sanal gerçekliğe karıştığı sahte bir dünyaya sürükleyici bir kaçış. Bu nedenle bize eğlence merkezini satmaya çalışan reklam, tatil merkezine mükemmel bir giriş niteliğindedir.

4.2.1.4. Bilgisayar oyunları/web siteleri

Bu alt temaya ilişkin bulgular Simone'da toplam 5 sahnede görülmektedir. Bu sahnelerin özellikleri ise şu şekilde özetlenebilir: Sanal bir oyuncu olan Simone'nun, yönetmen Viktor Tranksy'nin bilgisayar programları aracılığıyla Simone'nun gerçek bir oyuncu gibi televizyon programlarına konuk olarak katılmasını sağlayarak oynadığı filmlerin tanıtımını yapması, yine bilgisayarda kullanılan programlar aracılığıyla reklamlarda kendi parfüm markasının ve müzik albümünün tanıtımını yapması ve bunların yanı sıra pek çok magazin dergisine kapak olarak gitgide daha fazla hayran kitlesine sahip

olmasıdır. Bu sahneler içerisinden öne çıkan iki sahnenin analizine aşağıda yer verilmiştir:

Film yapımcıları Simone'un oynadığı filmin gişe başarısını yükseltmek için onun televizyon programlarına çıkarak filmi tanıtmasını daha açık bir ifadeyle filmi "pazarlamasını" istemektedirler. Bu nedenle 1. sahnede (54.59-58.40) yönetmen Viktor Transky zaten sanal bir oyuncu olan Simone'u bilgisayar programları aracılığıyla bir televizyon programına canlı olarak bağlayarak, Simone'un oynadığı filmin tanıtımını yapmasını sağlar. Sahneye ilişkin fotoğrafa ve diyaloğa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 61 : Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Bilgisayar Oyunları/Web Siteleri (1.01.47)

Sunucu: "Frank Brand"da ilk filmi "Sunrise Sunset" ile bütün ulusları kendine bağlayan muhteşem yıldız Simone'la hiçbir canlı bağlantı kurulamamıştı. Tabii bugüne kadar. Bu gece yeni filminin setinden bizimle konuşmaya karar verdiğini söylemekten mutluluk duyuyorum.
(Viktor Simone için açık hava olacak şekilde bir arka plan seçer "live" tuşuna basar)
Frank: Merhaba Simone. Programımıza katılmak için yoğun programında bize zaman ayırdığın için teşekkürler Simone.
Simone: Benim için bir zevk. Seninle olmak harika Frank.
Frank: Kimse seni fazla abartıldığın için suçlayamaz Simone. Neden bütün gözlerden tamamen uzak kaldın?
Simone: Sanırım sadece aktörlerin çok konuştuğunu düşünüyorum. Demek istediğim, sırf cuma günü filmim vizyona giriyor diye bütün dünya hayat hikayemi bilmek istiyor mudur?
Frank: Elbette, sorun şu ki bugünlerde daha çok ilgi çeken şey, reklamdan neden kaçtığın? Bunu çok merak ediyoruz.
Simone: Bunu bilmiyor muyum? Ama burada olmamın tek nedeni dikkatleri ait olduğu yere çekmek. Yani Bay Taransky'nin filmine.
Frank: Peki gizlice de olsa dikkat çekmek istemiyor musun?
Simone: Bunu hak ettiğimden bile emin değilim. Dinle, bu geceden sonra filmlerde göründüğüm kadar televizyonda da görüneceğim. Peki bu benim kariyerim açısından ne kadar sağlıklı? Çünkü şunu anlamalısın Frank, bunların hiçbiri gerçek değil. Ekranda kim olduğum ve gerçekte kim olduğum. Bunlar kesinlikle bambaşka karakterler.
(...)
Frank: Tamam. O zaman şu çok değer verdiğin işinden başlayalım.

Simone Elbette. Nereden başlamak istersin Frank?
(…)
Frank: Seni ilk iki projene çeken ne oldu?
Simone: Sanırım içinde bulunduğum filmlerde en çok sevdiğim özel efektlerden ibaret olmamaları.
Frank: Bu yüzden daha iyi olduklarını eklemeliyim.
(Simone'un yansımasında bozulmalar başlar sistem "yetersiz hafıza" uyarısı verir. Viktor panikle sorunu çözmeye çalışır.)
Frank: Görünüşe göre bir uydu sorunu yaşamaktayız. Ama seni tamamen kaybetmeden önce Simone sana teşekkür etmek istiyorum.
Simone/Viktor: Teşekkürler Frank. Hoşça kal.
(Simone'nun görüntüsü kaybolur.)
Frank: Bayanlar ve Baylar, Simone

Bu sahne de yine kültür endüstrisi (Adorno, 2009) bağlamında değerlendirilebilir. Kültür endüstrisine göre, bir sanat eseri olan sinema, sanatsal değerini yitirip, araçsal bir değer kazanmış ve bir endüstri haline gelmiştir. Zira filmde yapım şirketleri tarafından bir oyuncu olarak Simone'nun televizyon programlarına çıkarak filmlerin reklamını yapması diğer bir deyişle filmleri pazarlayarak filme izleyici çekmesi beklenmektedir. Bu da sinemanın tıpkı diğer ürünler gibi alınıp satılan bir meta haline geldiğini vurgulamaktadır.

2. sahnede (60.31-60.59) ise bilgisayar programları aracılığıyla Simone'un fotoğrafları magazin dergilerine kapak olmakta, kendi parfüm markasının reklam filminde oynamakta, hatta çıkaracağı müzik albümünün tanıtımını yapmaktadır.



Fotoğraf 62, 63, 64: Kitleleri Yönlendirme Mekanizma ve Amaçları: Bilgisayar Oyunları/Web Siteleri (60.09, 60.42, 60.55)

Simone: Film yıldızı olmak harika bir şey. Ama kendimi ifade etmek istediğim başka yollar da var.
(Simone markası kendi adı olan Simone parfümünü tanıtmaktadır.)
Simone/ Bir film yıldızı olmak yetmez. Aynı zamanda pop yıldızı da olmalısınız. Tabi gerçekten bir fark yaratmak istiyorsanız.
(Bu sırada Viktor'u bilgisayarda Whitney, Madonna gibi pop yıldızlarının fotoğraflarına bakar ve Simone ekrandayken, "ALBUM IN STORIES NOW" yazısını görülür.)

Yönetmen Viktor Transky başlangıçta Simone'un filmde oyunculuk yapmasından başka bir şeye karşı olduğunu vurgulayarak adeta kültür endüstrisinin (Adorno, 2009) "*sanatın metalaşması*" kavramına karşı duruşunu vurgulamıştır. Ancak Simone'nun daha fazla kitleye hitap ederek izleyici sayısını artırması ve böylece yapım şirketine daha fazla kazanç sağlaması isteği galip gelmiş ve Simone artık değil film tanıtımı yapmak, kendi ismini markalaştırarak kendi ürünlerinin reklamını yapar hale gelmiştir. Bu durum Adorno (2009)'nun deyimiyle kültür endüstrisine karşı koymanın imkânsızlığını göstermektedir.

4.2.2. Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi

"Denetleme/gözetleme teknolojileri ve bunun normalleşmesi" teması "her yerde kameralarla gözetleniyorsunuz/gözetleneceksiniz", "bizden izinsiz hareket edemezsiniz/bir şey yapamazsınız" şeklinde iki alt temadan oluşmaktadır.

4.2.2.1. Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz

Bu alt tema analizi yapılan filmlerde iki farklı şekilde işlenmektedir. Bunlar, "gündelik yaşamın her mekânının gözetlenmesi" ve "sinoptikon: tüm dünyanın reality şovlar aracılığıyla insanların hayatlarını gözetlemesi" şeklinde iki alt temaya karşılık gelmektedir.

1. *Günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi*

"Günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi" alt temasına ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde Westworld, Truman Show, Simone ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Öncelikle Westworld filmine bakacak olursak, bu alt tema film içinde toplam 12 sahnede geçmektedir. Bu sahnelerin ortak özelliği Delos Tatil Köyü'nde yer alan Ortaçağ Dünyası, Roma Dünyası ve Batı Dünyası olmak üzere üç faklı eğlence merkezinin kameralarla gözetlenmesidir. Analiz kapsamında ise 12 sahne içerisinden 1 sahnenin (09.58-10.16) analizine yer verilmiştir. Bu sahnenin analizi ise şu şekildedir: Delos Tatil Köyü'nün teknik ekibi bilgisayar başında eğlence merkezlerinin farklı mekânlarını gözetlemektedir ve kendi aralarında gözetimlerinden elde ettikleri bilgileri paylaşmakta ve buna göre çeşitli düzenlemeler yapmaktadırlar. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog şu şekildedir:



Fotoğraf 65, 66: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (10.10, 10.15)

> *Teknik Eleman: Monitörde ani düşüşler var ve denge ayarları pek kurtaramıyor. Eş zamanlı oynatıyorum. Beni çevrim içi duruma getirin, manuel olarak yapacağım. Verilere göre üç mili-saniyelik bir ekosistem gecikmesi var. At arabası geç gelirse ne yaparım bilmiyorum.*

Delos Tatil köyü sunduğu eğlence merkezleri ile ziyaretçileri eski dünyaların hipergerçekliği içinde yaşatmaktadır. Ancak bu sahnede bu eğlence merkezinin arkasında teknik bir ekibin olduğu ve sürekli olarak tatil köyünün her mekânını gözetlediği görülmektedir. Bu bağlamda Busk (2016) 'a göre bu gözetleme aracılığıyla, ziyaretçiler yaşanan gerçeklikten uzak tutulur ve eğlence merkezinde güvenlik ve istikrar sağlanır ve parkta her şey "sanki doğal bir durum"muş gibi gösterilir.

"Günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi" alt teması ikinci olarak Truman Show filminde görülmekte olup, filmde geçen hemen her sahnede (ki bu sahnelerin içerikleri farklı temalar altında ele alınsa da) şovun ana karakteri Truman her an her mekânda kameralar aracılığıyla gözetlenmektedir. Bu bağlamda Truman Show filminde bu alt temanın analizi kapsamında gözetimin sahnenin olay örgüsü kapsamına dahil olduğu ve vurgulandığı 2 sahne analiz edilmiştir. Bu sahnelerden ilkinin analizi ise aşağıda verilmiştir:

1. sahnede (61.21-69.57) Truman Show'un yapım şirketi tarafından şovdaki olayları değerlendirmek için yayınlanan programın (Truman Gerçeği) tanıtımında Truman'ın hayatının kameralarla nasıl gözetlendiği şu cümlelerle ifade edilir:



Fotoğraf 67, 68, 69: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (1.01.23, 1.01.29, 1.01.41)

> *Tanıtım: Doğumunda 1.7 milyar insan bulundu. (Ekranda "Bir Yıldız Doğuyor" yazısı belirir). İlk adımı 220 ülkeden takip edildi, (...) ve o büyüdükçe teknoloji de ilerledi. Bir insanın bütün hayatı, bütünüyle gizli kameraların karmaşık ağıyla kaydedildi ve canlı yayın ile montajsız, yirmi dört saat, haftanın yedi günü bütün dünya tarafından izlendi. (...)*

Sahnenin devamında izleyiciler telefonla programa bağlanarak Truman Show'un yaratıcısı ve yönetmeni Christof'a şovla ilgili sorular sorarlar. Bu sorulardan biri de Truman'ın yaşadığı kasabada kaç tane kamera olduğu ile ilgilidir. Sahneye ilişkin fotoğraf ve seyirci ile Christof arasında geçen diyalog aşağıda yer almaktadır.



Fotoğraf 70, 71, 72: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (1.05.07, 1.05.23, 75.09)

> *(...)*
> *İzleyici: Evet, selam, Christof. Ben o kasabada kaç tane kamera olduğunu merak ediyordum.*
> *Christof: 5000 civarlarında.*
> *İzleyici: Bu sayı çok fazla.*
> *Christof: Hatırlayın sadece bir tane ile başladık.*
> *(Truman'ın önce anne karnındaki hali sonra da bebeklik fotoğrafları görülür. Beşiğinin üzerindeki oyuncakların arasından bir kamera onu izlemektedir)*
> *(...)*

Bu sahne, Truman Show'un bir özeti niteliğindedir. Çünkü Truman daha doğmadan önce tek bir kamerayla izlenmeye başlamış ve otuz yıl boyunca sayısı teknolojinin gelişimine paralel bir şekilde artan yaklaşık 5000 kamera tarafından her an her yerde izlenmeye devam etmiştir. Bu aslında Truman üzerinden insanların hayatları boyunca her an her

yerde izlendiğinin ve gözetlemenin teknolojik ilerlemeyle birlikte nasıl geliştiğinin bir göstergesidir. Zira Lyon (2006: 11-12; 2013: 45)'a göre gözetim daima toplumların bir unsuru olarak var olmuştur. Ancak zaman içinde teknolojik gelişmelerle sistematik bir hale gelerek, hayatın her alanına yayılmış ve bir gözetim toplumu oluşmuştur. Bu bağlamda Truman'ın daha anne kanındayken gözetlenmesi tüm insanların doğduğu andan itibaren hatta doğmadan önce gözetim toplumunun bir parçası olacak bireyler haline geldiğini vurgulamaktadır.

2. sahnede (29.30-30.41) Truman otomobiliyle işe giderken, otomobiline yerleştirilen kameralardan biri tarafından gözetlenmektedir. Bu sırada Truman radyo dinlerken, radyo kanalının frekansına yanlışlıkla reji ekibinin haberleşme kanalının frekansı karışır ve Truman yol boyunca kendisini gözetleyen reji ekibinin konuşmalarını dinler. Bu konuşmalar Truman'ın saniye saniye yaptıklarının bilgisinden oluşmaktadır.



Fotoğraf 73: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (29.23)

> *(...)*
> *Reji: Talimatı bekleyin. Talimatı bekleyin. Beklemede kalın. Harekete hazırlanın. Beklemede kalın. Stewart'ta batıya doğru gidiyor. Tüm figüranlar beklemede kalın. Yaklaşık 90 saniye sonra yanımızda olacak. Asistanlar, her şeyin hazır olduğundan emin olun. Tamam, Lancester Meydanı'na doğru dönüşünü yapıyor.*
> *(Truman duydukları karşısında şüphelenir ve Lancester Meydanı tabelasına bakarken nerdeyse bir kadına çarpar. Bu sırada radyondan bilgiler gelmeye devam eder.)*
> *Reji: Aman Tanrım. Nerdeyse kadına çarpıyordu. Yanlış bir şeyler var. Frekans değiştiriyoruz.*
> *(...)*
> *(Truman radyoyu kapatır ama çok şaşkındır.)*

Her hamlesini tek tek radyo kanalından dinleyen Truman 3. sahnede (30.42-36.08) otomobilinden iner ve şüpheli gözlerle etrafını izler. Bu sırada Truman kameralar tarafından gözetlenmeye devam etmektedir. Artık kendisinin gözetlendiğine ilişkin şüpheler duymaya başlayan Truman da yakın arkadaşı Marlon'un çalıştığı markete giderek gözetlendiğine ilişkin şüphelerini dile getirir.



Fotoğraf 74, 75: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (34.42, 35.22)

> *(...)*
> *Truman: (...) Ve işe giderken radyoda beni takip etmeye başladılar, ne yapıyorsam söylüyorlardı. Ne demek istediğimi anlıyor musun?*
> *(Marlon, Truman'ı inanmaz bir tavır ve tebessüm ederek dinler.)*
> *Marlon: Truman, bak, bu senin hayallerinden biri.*
> *(...)*

İki sahneyi beraber değerlendirdiğimizde Truman'ın her anının kameralar tarafından kaydedildiği ve böylece her hareketinin kontrol altına alınmaya çalışıldığı görülmektedir. Ancak Truman teknik bir aksaklık nedeniyle gözetlendiğine ilişkin şüpheler duymaya başlayıp bundan kurtulmaya çalıştığında bile fotoğraflarda görüldüğü üzere gözetlenmeye devam etmektedir. Bu noktada filmde gündelik hayatta insanların farkında olsa da gözetimden kaçmasının mümkün olmadığına ilişkin bir vurgu yapıldığını söyleyebiliriz.

"Günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi" alt temasına ilişkin bulguların saptandığı bir diğer film ise Simone'dur. Konusu bakımından gözetim teknolojilerine ilişkin bulguları çok fazla içermeyen filmin 1 sahnesi (97.53-100.33) analize tabi tutulmuştur. Bu sahnenin analizi ise şu şekildedir: Yönetmen Viktor Transky Simone'a ilişkin bilgisayar disklerini ve diğer teknolojik cihazları bir bavula koyar ve yatıyla denize açılarak, bu bavulu denize atar. Viktor'un bu hareketi marinadaki güvenlik kameraları tarafından kayda alınır ve polis birimleri bu görüntüler üzerinden yola çıkarak, Viktor'u gerçek bir oyuncu zannetikleri Simone'u öldürmekle suçlar. Simone filminde geçen bu sahnenin bu alt tema kapsamında analiz edilmesinin nedeni ise Viktor'un davranışı ve ona yöneltilen suçlamalardan ziyade, onun yapıp ettiklerinin marinadaki kameralar aracılığıyla gözetlenmesidir. Sahneye ilişkin fotoğrafa ve diyaloğa aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 76: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (99.34)

> *(...)*
> *Polis : Belki de bunu bana açıklayabilirsiniz Bay Taransky. Yoksa bu kayıtlar da mı sahte? Bu görüntüler marinanın güvenlik kameraları tarafından tespit edilmiş. Söz konusu gece çekildi. Tabii oynanmış değil mi?*
> *(Ekranda Viktor'un Simone'a ait teknik cihazların olduğu bavulu yata götürürken çekilen görüntüler vardır.)*
> *(...)*

Her ne kadar "gözetim" Simone filminin konusu içerisinde yer almasa da filmin olay örgüsünü etkileyen bir tema olabilmiştir. Bu durum aslında günlük yaşamda gözetimin kaçınılmaz olduğu ve her yerde her an karşımıza çıkabileceği şeklinde değerlendirilebilir.

"Günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi" alt temasına ilişkin bulgular son olarak Blade Runner 2049 filminde saptanmış olup, toplam 7 sahnede geçmektedir. Bu sahnelerin özelliklerini şu şekilde özetleyebiliriz: Uçan arabalar ve dronlarla çeşitli mekânların gözetlenmesi, gözlüklere yerleştirilen cihazlarla çok faklı mekânların gözetimi ve yapay zekânın bir ürünü olan ve "holografik sevgili" adını verebileceğimiz simülasyonlar aracılığıyla yapılan gözetimdir. Bu sahneler içerisinden dikkat çeken iki sahnenin analizi aşağıda verilmiştir.

1. sahnede (10.15-12.34) replikant bir polis memuru olan K, kaçak bir replikant olan Sapper'ı öldürmek için uçan aracıyla Sapper'ın evinin bulunduğu yere gelir ve onu öldürdükten sonra uçan arabasının üzerinden çıkan drona hem sesli hem de eli ile etrafı gözetlemesi ve "*her şeyin fotoğrafını çekmesi*" komutunu verir.



Fotoğraf 77, 78: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (10.18, 10.20)

Gözetim aynı zamanda tıpkı Simone filminde analizi yapılan sahnede olduğu gibi polis birimlerinin sık kullandığı bir yöntemdir. Blade Runner 2049'da artık dronların sesli ve/veya el işaretine dayanan komutlarla çalıştığı ve yerin altını bile gözetleyebildiği görülmektedir. Bu bağlamda gözetim teknolojileri ilerledikçe saklı ve gizli olanın neredeyse imkânsız hale geldiği, yerin altında gömülü olanların bile ortaya çıkabileceği görülmektedir.

2. sahnede (58.34-65.45) ise replikantların üretimini yapan Wallace Şirketi'nin bir çalışanı ve aynı zamanda şirketin sahibi Niander Wallace'ın sağ kolu olan replikant Luv, Los Angeles Polis Birimi'nin talimatlarına uymayarak kaçak konumuna düşen K'yi gözlüğüne yerleştirilen bir cihaz yardımıyla izlemekte, hatta ona yapılan saldırıları verdiği ateş emirleriyle durdurmaktadır. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog şu şekildedir:




Fotoğraf 79, 80: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (63.35, 63.57)

> *Luv: Tekrar ateş. Tekrar ateş. Ateş. 60 metre doğuya Ateş. Kuzeye git. Ateş. Dur. 20 Derece Doğu. Dur. Yaklaş. Daha yakın.*
> (…)

Bilim kurgu filmlerinin önemli özelliklerinden biri de fütüristik bakış açısı ile geleceğe ilişkin öngörülerde bulunmaktır. Bu bağlamda Luv'un gözetim için kullandığı gözlükler günümüzde mevcut olmasa bile gelecekte gözetim teknolojilerinin ilerlemesiyle birlikte belki de gözetleme şeklinin belirlenmesi noktasında bir ilham kaynağı olarak düşünülebilir.

Wallace Şirketi, replikant üretimin yanı sıra yapay zekâyı kullanarak tıpkı insan gibi düşünen ve bir hafızaya sahip olan Joi adında holografik sevgililer de üretmektedir. Ancak bu holografik sevgililer aynı zamanda verdikleri sinyallerle birer gözetim aracı da olabilmektedirler. Bu kapsamda 3. sahnede (92.38-94.15) de Luv K'yi onun holografik

sevgilisi olan Joi üzerinden gözetlemektedir. Ancak K, Joi'nin bağlantılarını kestiği anda Luv, sinyal alamaz ve K'yi gözetleyemez hale gelir.



Fotoğraf 81, 82: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (94.04, 94.36)

> *Joi: Seninle geliyorum. Ama böyle değil. Seni aramaya gelirlerse tüm hafızama bakabilirler. Beni konsoldan silmen lazım. Hediyem. Beni oraya koy.*
> *K: Bunu yapamam. Şöyle düşün: Buna bir şey olursa her şey biter. Gidersin.*
> *Joi: Evet. Gerçek bir kız gibi…. Lütfen. Joe lütfen. Bunu istiyorum. Ama kendi başıma yapamam.*
> *K: Konsoldan Joi'yi siler. (Joi tam kaybolurken)*
> *Joi: Anteni kır.*
> *(K'nın anteni kırmasıyla Luv'un onları izlediğini ve sinyalin kesildiğini görürüz.)*

Bu sahnedeki holografik sevgili de yine bir önceki sahnede olduğu gibi bilim kurgu filmlerinin fütüristik bakış açısının bir ürünüdür. Yalnız erkeklere yönelik olan bu holografik sevgililer ise onu satın alan kişiyi takip etmek açısından çok işlevsel bir veri kaynağı olabilmektedir. Bu bağlamda filmde yalnızlık, gözetimi sağlamak için kullanılan ve sömürülen bir insan hali olmuş ve K bile kendisine ilişkin bilgileri ileteceğini bile bile Joi'yi satın almıştır. Bu noktada filmde erkek replikantların Joi isimli holografik sevgilileri satın almaları, onların gözetimlerinin daha iyi yapılabilmesi için mi yalnız olarak tasarlandıkları sorusunu akla getirebilir.

2. Sinoptikon: Tüm dünyanın reality şovlar aracılığıyla insanların hayatlarını gözetlemesi

"Sinoptikon: tüm dünyanın reality şovlar aracılığıyla insanların hayatlarını gözetlemesi" alt teması yalnızca Truman Show filminde saptanmıştır. Filmde Truman Show'un yönetmeni Christof ve teknik ekip her yerde, her an Truman'ı gözetlerken, aynı zamanda tüm dünyadaki milyonlarca insan da Truman Show aracılığıyla Truman'ın hayatını gözetlemektedir. Bu gözetim filmde seyircilerin sürekli Truman Show'u izlemesiyle vurgulanmaktadır. Bu bağlamda film boyunca toplam 12 sahnede seyircilerin Truman

Show'u izleyerek Truman'ın hayatının her anını gözetlediği görülmektedir. Bu sahneler herhangi bir olay örgüsünden bağımsız olup, izleyicilerin o an için ekranda Truman'ın yaşadığı olaylara verdiği tepkilerden ibarettir. Bu nedenle bu sahnelerde geçen diyaloglara analizde yer verilmemekte, yalnızca sahneler betimlenmekte ve betimlenen sahnelere ilişkin fotoğraflara yer verilmektedir.

Film boyunca farklı farklı izleyicilerin farklı mekânlarda Truman Show'u izledikleri ve bu sırada gündelik hayata ilişkin tüm sorumluluklarını bırakarak yalnızca Truman'a konsantre oldukları görülmektedir. Bu kapsamda 1. sahnede (14.15-14.25) otopark görevlileri işlerini yapmak yerine gözlerini kırpmadan Truman Show'u izlemektedirler.



Fotoğraf 83: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (14.13)

1. sahnedekine benzer şekilde 2. (19.13-20.33) 3. (27.54-28.12) ve 4. (45.27-45.40) sahnelerde "Truman Bar" isimli barda çalışan garsonlar da adeta işlerini bırakarak bardaki televizyondan Truman'ı izlemekte ve Truman'ın yaşadığı olaylara ilişkin çeşitli tepkiler vermektedirler.



Fotoğraf 84, 85: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (14.13, 28.09)

5. sahnede (60.27-60.33) ise Japon bir aile ekranları başında Truman Show'u izleyerek adeta Truman'ın hayatını gözetlemektedir. Bunun yanı sıra aynı sahnede yine Truman Bar çalışanlarının ve evlerinde olan iki yaşlı kadının Truman Show'u izledikleri görülür.



Fotoğraf 86, 87, 88: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Her Yerde Kameralarla Gözetleniyorsunuz/Gözetleneceksiniz (1.00.27, 1.00.30, 1.00.31)

Truman iki farklı grup tarafından izlenmektedir. Birinci olarak tıpkı bir panoptik gözetim (Foucault, 2019) bağlamında şovun yönetmeni Christof ve teknik ekibi tarafından, ikinci olarak sinoptik gözetim (Mathiesen, 1997) bağlamında tüm dünyadaki milyonlar tarafından izlenmektedir. Bu iki grup birbirlerinden farklı olsa da birbirleriyle ilişkilidir. Chiristof Truman'ı gözetleyerek izleyiciye bir şov sunmaktadır. İzleyici ise sürekli Truman Show'u izleyerek bir taraftan Truman'ın hayatını gözetlemekte diğer taraftan da şovda kendilerine sunulanlar üzerinden yönlendirilmektedir. Bunun en açık örneklerinden biri de daha önce de ifade edildiği üzere ürün yerleştirme gibi reklam teknikleri aracılığıyla izleyicinin tüketim alışkanlıklarının yönlendirilmesidir. Bu bağlamda sinoptikon (Mathiesen, 1997) adı verilen gözetleme tekniğiyle izleyici Truman Show gibi reality şovlar üzerinden ekrana yansıyan kişileri gözetlerken, aslında kendi hayatının denetim altına alındığının çok da farkında değildir. Dolayısıyla ekran başındaki izleyici de her ne kadar gözetleyen konumunda olsa da gözetlenen Truman'dan farklı değildir. İzleyici gözetleyerek denetlenirken, Truman gözetlenerek denetlenir.

4.2.2.2. Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız

"Bizden izinsiz hareket edemezsiniz/bir şey yapamazsınız" alt teması kendi içerisinde "bizden izinsiz hareket edemezsiniz" ve "kimlik doğrulamayı sağlayan güvenlik önlemleri" şeklinde iki alt temadan oluşmaktadır. Bu alt temaların analizleri aşağıda ayrıntılı bir şekilde verilmiştir:

1. Bizden izinsiz hareket edemezsiniz

Bu alt temaya ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde Westworld, Truman Show ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Öncelikle Westworld filmine bakacak olursak bu alt temaya ilişkin bulguların filmde toplam 7 sahnede geçtiği görülmektedir. Bu sahnelerin ortak özelliği teknik ekibin kameralar aracılığıyla eğlence merkezlerini izleyerek merkezde yaşanacak olaylara ilişkin komutlar vermesi şeklindedir. Örneğin, güneşin, doğması, bir bar kavgasının çıkarılması ya da bir ziyaretçi ile eğlence merkezindeki robotun düelloya tutuşmasıdır. Bu sahnelerden öne çıkan 2 sahnenin analizi aşağıda verilmiştir.

1. sahnede (32.30-34.05) teknik ekip kendi aralarında bilgi alışverişinde bulunarak tatil köyünde günün başlaması için gerekli komutları vermektedir.



Fotoğraf 89: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (32.44)

> *Teknik eleman 1: Peki, tekrar 437'ye yükselin. Onuncu çeyrekten ses girdisi alamıyorum.*
> *Teknik eleman 2: Pekâlâ telemetrem iyi durumda. Tekrarlıyorum telemetrem iyi durumda.*
> *Teknik eleman 3: 0.43'te güneş doğacak. Tüm çeyrekler hazır olsun. Sistemi çalıştırın.*
> *Teknik eleman 4: Sistem çalışıyor.*
> *(...)*
> *Teknik eleman 5: Pekâlâ, tatil köyünü aktive etmek için hazır olsun.*

2. sahnede (44.08-44.25) ise teknik ekip ziyaretçilerin tatil köyünde yapmak istedikleri şeylere ilişkin bir planlama yapmaktadır.


Fotoğraf 90: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (44.17)

Teknik eleman 1: Yarın sabaha ayarlayın. Tatil köyündeki son günü… herifi leyla yapalım. Yarın sabah kılıçlı düello. Takvim ayarlandı.
Teknik eleman 2: Beta bölümümde havalandırma sorunumuz var. Bir ekip gönder.
Teknik eleman 3: Evet! İstediği zaman şerif olabilir. Doğru, siz rozeti verin yeter.

Westworld filminde yukarıda analizi yapılan iki sahne de Delos Tatil Köyü'nde ziyaretçilere sunulan hipergerçek dünyada her şeyin denetim altında olduğunu ve androidlerin onları gözetleyen teknik ekibin izni dışında hareket edemeyeceğini göstermektedir. Bununla birlikte, sonraki sahnelerde teknolojik aksaklıklardan dolayı androidlerin denetimden çıktıkları görülmektedir. Bu bağlamda gözetim ve denetimin temelinde gelişmiş bir teknolojik alt yapının yattığı ve teknik bakımdan oluşacak bir aksaklığın gözetimi ve denetimi sekteye uğratacağı görülmektedir.

"Bizden izinsiz hareket edemezsiniz" alt temasının görüldüğü bir diğer film Truman Show'dur. Bu alt temaya ilişkin bulgular filmde toplam 11 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelerin ortak özellikleri Truman'ın senaryo dışında herhangi bir şey yapmasına izin verilmemesidir. Örneğin Truman'ın senaryo dışında babası ile karşılaşması engellenmekte, sonra yine senaryo kapsamında babası ile buluşturulmakta, Truman bir kadından hoşlandığında bu engellenmekte ve Truman, yaşadığı adayı terk etmek istediğinde yine sürekli olarak engellere maruz kalmaktadır. Bu sahneler içerisinden öne çıkan 1 sahnenin analizi şu şekildedir:

1. sahnede (14.26-16.03) Truman'ın senaryo gereği yıllar önce ölen babası şovun yönetmeni Christof'un bilgisi olmaksızın senaryo dışı bir hamle olarak Truman'ın iş yerine giden yolun üzerinde Truman'ın karşısına çıkar. Ancak bu durum hemen kameralar aracılığıyla tespit edilir ve babası ile Truman birbirinden uzaklaştırılır. Bu sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog şu şekildedir.



Fotoğraf 91, 92, 93: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (15.07, 15.12, 15.18)

Truman: Baba?
(Tam bu sırada alarm verilmiş gibi bir müzik girer ve etrafta normal bir şekilde yürüyen insanların bir anda alarma geçirildiğini görürüz. Truman'ın babası tam elini Truman'ın yüzüne götürmüştür ki, iki kişi hemen babasının elini çekip, onu Truman'dan uzaklaştırırlar. Truman şaşırır.)
Truman: Hey ne yapıyorsunuz. Hey ne yapı…
(Truman koşup babasına yetişmeye çalışır ama koşan bir grup tarafından önü kesilerek engellenmeye çalışılır.)
Truman: Yolumdan çekilin!
(Truman koşuculardan kurtulur.)
Truman: Durdurun onları!
(Bu sefer de ona doğru yürüyen bir adama çarpar ve onun engelinden de kurtulur.)
Truman: Durdurun şu insanları!
(…)

Gözetimin asıl amacı anı yakalamaktan ziyade, olabilecek olayları ve hareketleri tahmin etmek ve bu olaylar ve hareketler hakkında bir ön bilgi sağlamaktır. Böylece elde edilen veriler üzerinden bir simülasyon ve modelleme yapılıp, doğabilecek riskler önlenmeye çalışılır. Simülasyona dayalı kontrol ne kadar gelişirse, gözetimin kapsamı da o kadar gelişir (Lyon, 2006; Bogard, 2012). Bu bağlamda Truman Show'un senaryosu bir nevi dışına çıkılması istenmeyen bir simülasyon ve bir modelleme gibi düşünülebilir. Bu modelin başka bir ifadeyle bu senaryonun dışına çıkmak gözetimin dışına çıkmak ve bu eksende de denetimi sekteye uğratmak anlamına geldiğinden şovda kimsenin şovun yönetmeninin izni ve bilgisi dışında hareket etmesine izin verilmez.

"Bizden izinsiz hareket edemezsiniz" alt temasına ilişkin bulguların saptandığı üçüncü film ise Blade Runner 2049'dur. Bu alt tema filmde 1 sahnede (58.34-65.45) görülmektedir. Bu sahne aynı zamanda Blade Runner 2049'da "günlük yaşamın her mekânının gözetlenmesi" alt temasının saptandığı 2. sahnedir. Ancak bu sahne insanların hareketlerini denetlemeye yönelik bir içerik de barındırmaktadır. Bu bağlamda aynı zamanda "bizden izinsiz hareket edemezseniz" alt teması kapsamında da analize dahil edilmiştir. Bu sahnede Luv özel bir gözetleme aracına sahip olan gözlüğü aracılılığıyla

çeşitli komutlar vermekte ve böylece K'ye saldırıp zarar vermek isteyen kimseleri verdiği ateş talimatları ile K'nin yanından uzaklaştırarak, onun kurtulmasını sağlamaktadır.



Fotoğraf 94, 95: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (64.05, 63.21)

> *Luv: Tekrar ateş. Tekrar ateş. Ateş. 60 metre doğuya ateş. Kuzeye git. Ateş. Dur. 20 Derece Doğu. Dur. Yaklaş. Daha yakın.*
> *(...)*

Bu sahnede gözetim ve denetim arasındaki ilişki teknoloji üzerinden sağlanmaktadır. Luv'un gözlükleri yüksek teknolojili bir gözetim aracıdır ve aynı zamanda sesli komutlar alabilmektedir. Bu bağlamda Luv gözlükleri aracılığıyla yaptığı gözetimle sesli komutlar vererek K'ye olan saldırıyı önlemekte ve denetimi sağlamaktadır.

2. *Kimlik doğrulamayı sağlayan güvenlik önlemleri*

"Bizden izinsiz hareket edemezsiniz/bir şey yapamazsınız" teması altında saptanan ikinci alt tema "kimlik doğrulamayı sağlayan güvenlik önlemleri"dir. Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanan bu alt tema iki farklı şekilde görülmektedir. Bunlar "replikantlara ilişkin bilgilerin çiplerde ve dijital veri tabanlarında depolanması" ve "replikantların kimliğini gözlerindeki seri imalat numaralarını okuyarak tespit etme" şeklindedir. Her iki alt temaya ilişkin analizler aşağıda sunulmuştur.

- *Replikantlara ilişkin bilgilerin çiplerde ve dijital veri tabanlarında depolanması*

Bu alt temaya ilişkin bulgular Blade Runner filminde yalnızca 1 sahnede saptanırken, Blade Runner 2049'da toplam 8 sahnede saptanmıştır. Öncelikle Blade Runner filmine bakacak olursak, 1. sahnede (12.59-15.39) polis müfettişi Bryant, işi replikantları yakalayıp öldürmek, başka bir deyişle bir Blade Runner olan Deckard'a kaçak replikantlara ilişkin bilgilerin olduğu bir video izlettirmektedir. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 96, 97, 98, 99: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (14.04, 14.39, 14.42, 15.00)

> *Deckard: Nedir bu?*
> *Bryant: Nexus 6 Roy Baty. Üretim tarihi, 2016. Savaş modeli. En üst düzeyde kendi kendine yeterlik. Büyük ihtimalle liderleri. Bu Zhora. Bir dünya-dışı öldürücü tekme birliği için eğitildi. Güzel ama canavar derler ya. İşte o da öyle. Dördüncü yaratığın adı Pris. Temel zevk modeli. Dış kolonilerdeki askeri kulüpler için demirbaş. (…)*

Bu bilgiler replikantların kimlik bilgileri ve üretim amaçları hakkındaki bilgileri içermektedir ki, bu da replikantlara ilişkin bilgilerin zamanın teknolojisine uygun olacak şekilde kaydedildiğini göstermektedir. Dolayısıyla replikantlar hakkında verilen bu bilgiler bir nevi modern dönemin dosyalama sistemine (Lyon, 2012) ilişkin bir benzerlik taşımaktadır. Çünkü modern dönemde kimlik ile ilgili bilgiler dosyalama sistemine dayanmaktadır. Ancak bilgilerin saklanma şekli 1980'li yılların bir teknolojisi olan video aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Bununla birlikte, burada önemli olan nokta bilgilerin saklanma biçiminden ziyade onun hangi amaçlarla saklandığıdır. Bu noktada Slade (1990: 12) göre, bu sahne dünyanın dev bir kontrol sistemine dönüştüğünün bir göstergesidir.

"Replikantlara ilişkin bilgilerin çiplerde ve dijital veri tabanlarında depolanması" alt temasının görüldüğü bir diğer film olan Blade Runner 2049'da saptanan 8 sahnenin ortak özelliği replikantların gözlerindeki, kemiklerindeki, saçlarındaki seri imalat numaralarının sisteme girilmesiyle, veri tabanlarından replikantlara ilişkin kimlik bilgilerinin edinilmesidir. Bu sahnelerden öne çıkan 2 sahnenin analizlerine aşağıda yer verilmiştir.

1. sahnede (04.02-10.14) replikant polis memuru K, kaçak replikant Sapper'ı yakalar ve onun kimliğini teyit etmek için gözüne özel bir cihaz aracılığıyla ışık tutarak gözündeki seri imalat numarasını okur.



Fotoğraf 100: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (08.46)

> *K: Umarım izinsiz girdiğim için kusura bakmazsın. İçeri toprak taşımamaya dikkat ettim.*
> *Sapper: Toprak mesele değil. Mesele habersiz ziyaretler. Polis misin?*
> *K: Sapper Morton sen misin? Kimlik numarası NK68514?*
> *Sapper: Ben bir çiftçiyim.*
> *(…)*
> *K: Ne zamandır buradasın?*
> *Sapper: 2020'den beri?*
> *K: Ama hep bir çiftçi değildin, öyle değil mi? Çantan koloni tipi sağlık çantası. Askeri malzeme. Neredeydin? Calantha? Acımasız bir yer olmalı.*
> *Sapper: Beni alacak mısın? İçime baktıracak mısın?*
> *K: Bay Morton sizi almak gibi bir seçeneğim olsaydı* (K silahını çıkarıp masanın üzerine koyar.) *alternatifi yerine bunu tercih ederdim. Eminim elbet birinin geleceğini biliyordun. Ben olduğum için üzgünüm.*
> (K cebinden Sapper'in gözündeki kimlik numarasını okumak için bir cihaz çıkarır.)
> *Sapper: Hepiniz aynısınız.*
> *K: Şimdi zahmet olmazsa yukarı ve sola bakarsan, lütfen.*
> *(…)*

Blade Runner'da birinin replikant olup olmadığını anlamak için replikantların duygu durumlarına göre göz bebeğindeki hareketleri inceleyen bir makine (Voigh Campf Testi) kullanılmaktadır. Blade Runner 2049'da ise gelişen teknoloji ile birlikte birinin replikant olup olmadığını öğrenmenin ve replikant ise kimliği hakkında bilgi edinmenin çok daha kolay yöntemlerle yapıldığı görülmektedir. Bunun için replikantların gözüne özel bir ışık tutmak yeterlidir. Çünkü replikantların seri numaraları diğer bir deyişle, kimlik numaraları onların gözlerinde yazmaktadır. Dolayısıyla Sapper örneğinde olduğu gibi, replikantların Blade Runner adı verilen replikant avcılarından daha açık bir ifadeyle, polis birimlerinden kaçması pek de mümkün değildir. Günlük yaşamda da kimlik kartları veya kimlik numaraları üzerinden kişilerin hemen hemen bütün bilgilerine ulaşmak olanaklıdır. Bu noktada Blade Runner 2049'da replikantlar teknoloji toplumunda denetimden kaçması mümkün olmayan insanların bir temsilini sunmaktadır.

2. sahnede (30.57-33.43) ise K, otuz yıl önce ölmüş bir replikant olan Rachael'a ait bir tutam saçı analiz ettirmek ve bu saç parçasının kime ait olduğunu öğrenmek için Wallace Şirketi'ne getirir. Saç, bir cihaza yerleştirilerek onun eski model bir replikant olan Rachael'a ait olduğu tespit edilir ve arşivden Rachael'a ilişkin ses kayıtları bulunur. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyaloglar şu şekildedir:



Fotoğraf 101, 102, 103: Denetleme/Gözetleme Teknolojileri ve Bunun Normalleşmesi: Bizden İzinsiz Hareket Edemezsiniz/Bir Şey Yapamazsınız (29.57, 31.38, 34.13)

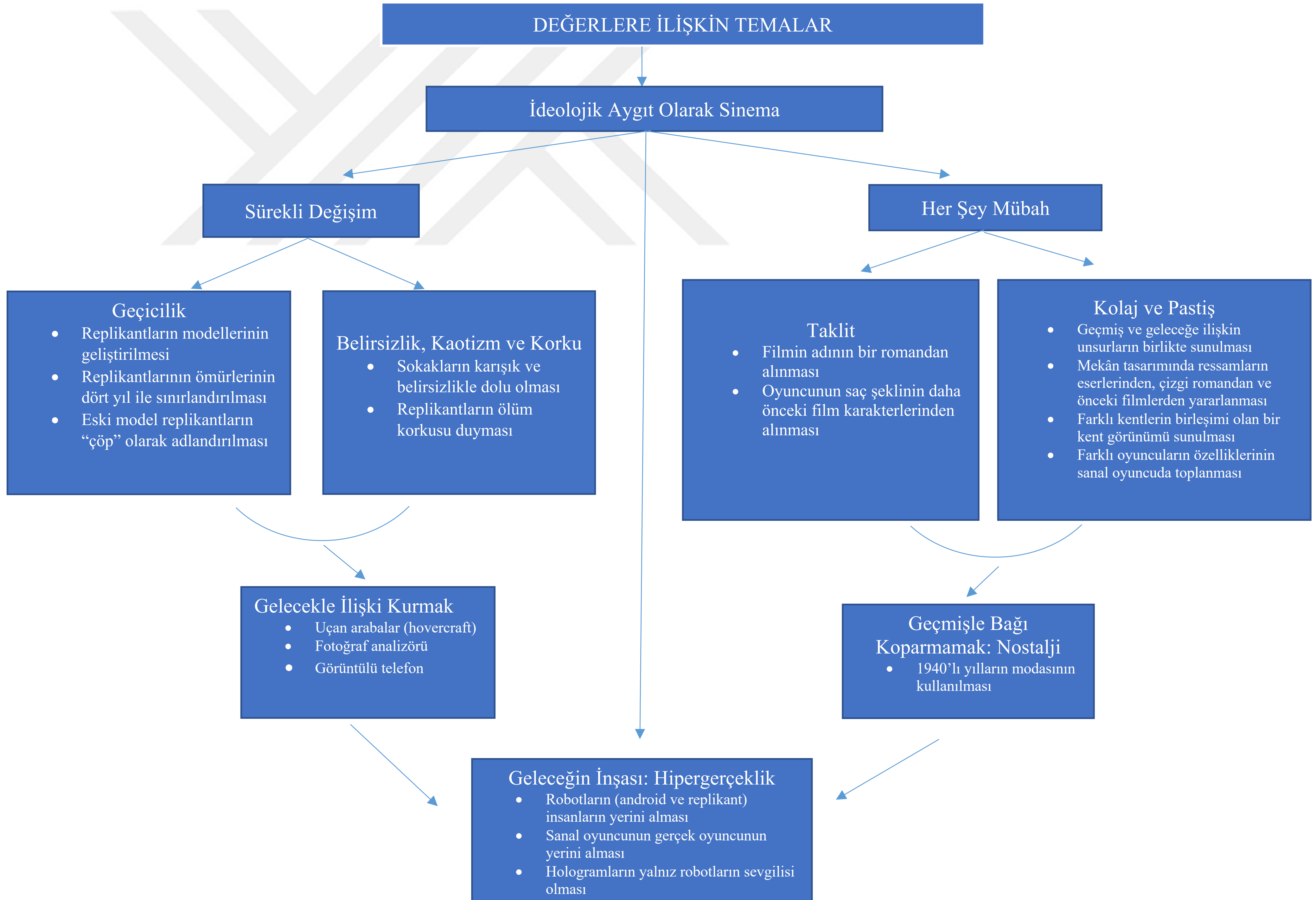
Görevli: Çok hasar görmüş. Pek okunmuyor. Son kuşaklardan, yasak öncesi. Standart ürün. Tyrell yapımı.
K: Ve
Görevli: Önemsiz.
K: Önemsiz mi?
(Bu sırada Luv gelir.)
Luv: Onun için bulabileceğimiz başka bir şeyler olmalı.
(Görevli çipi Luv'a vererek uzaklaşır.)
Luv: Başka bir kayıp seri numarası döndü. 30 yıllık açık bir dosya en sonunda kapandı. Teşekkür ederiz Memur Bey. Bay Wallace'I temsil ediyorum. İsmim Luv.
(K onun bir replikant olduğunun biliyordur.)
(...)
(Luv ve K arşivin önüne gelirler.)
Luv: Burası. Bütün çöpler içeride. Şanslısınız, Bay Wallace bir veri stokçusudur.
(Arşiv kapısında bulunan göz tarayıcısı Luv'un gözlerini okuduktan sonra arşivin kapısı açılır.)
Luv: Yıllardır kimse buraya girmedi. Kusura bakmayın.
(K ve Luv içeri girer, sonra bir çekmece açılır. Çekmecenin içinde küre şeklinde kristaller vardır ve eski replikantların bilgileri bu kristallerde saklanmaktadır)
Luv: Tüm kaydedilmiş sistem günlüklerimiz kıyamet sırasında hasar gördüler. (Kristallerin içinden bir tanesini alır.) Ama bazı kurtulanlar var.
Luv kristali bir cihaza yerleştirir. Makinenin ekranında Wallace logosu altında Tyrell arşivleri yazısı belirir. Peşi sıra bir önceki film olan Blade Runner'dan bir sahne görülür. Bu sahne Tyrell Şirketi'nde Deckard'ın Rachael'e Voigh Camppf Testini uyguladığı sahnedir.)
(...)

Bu sahne replikantların yalnızca kimlik bilgilerinin değil aynı zamanda yapıp ettiklerinin de arşivlerde saklandığını anlatmaktadır. Bu bağlamda bu sahne de tıpkı bir önceki sahnede olduğu gibi replikantlar üzerinden günlük yaşamda insanların denetimden

kaçmasının mümkün olmadığını göstermektedir. Çünkü replikantların yapıp ettiklerinin arşivlenmesi gibi insanlar da günlük yaşamda sürekli olarak gözetime tabi tutulmakta ve bankada, markette, sokakta kısacası her yerde gözetlenmekte ve gözetlemeler sonucunda elde edilen görüntüler veri tabanlarında muhafaza edilmektedir. Mobese kameraları bunun örneklerinden biridir. Kamusal alanda pek çok noktaya yerleştirilen mobese kameraları aracılığıyla insanların davranışları gözetlenmekte ve bu, kameralar aracılığıyla gözetlendiğini bilen insanlar üzerinde bir denetim mekanizması oluşturulmaktadır.

4.3. DEĞERLERE İLİŞKİN TEMALAR

Çalışma kapsamında görsel analizi yapılan filmlerden elde edilen üçüncü tema olan "değerlere ilişkin temalar aşağıdaki şemada görüldüğü üzere kendi içerisinde "sürekli değişim", "her şey mubah" ve "geleceğin inşası: hipergerçeklik" şeklinde üç temaya ayrılmaktadır. Bu temalar ve bu temalara ilişkin alt temaların analizleri aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.


DEĞERLERE İLİŞKİN TEMALAR
İdeolojik Aygıt Olarak Sinema
Sürekli Değişim
Her Şey Mübah
Geçicilik
Replikantların modellerinin geliştirilmesi
Replikantlarının ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırılması
Eski model replikantların “çöp” olarak adlandırılması
Belirsizlik, Kaotizm ve Korku
Sokakların karışık ve belirsizlikle dolu olması
Replikantların ölüm korkusu duyması
Taklit
Filmin adının bir romandan alınması
Oyuncunun saç şeklinin daha önceki film karakterlerinden alınması
Kolaj ve Pastiş
Geçmiş ve geleceğe ilişkin unsurların birlikte sunulması
Mekân tasarımında ressamların eserlerinden, çizgi romandan ve önceki filmlerden yararlanması
Farklı kentlerin birleşimi olan bir kent görünümü sunulması
Farklı oyuncuların özelliklerinin sanal oyuncuda toplanması
Gelecekle İlişki Kurmak
Uçan arabalar (hovercraft)
Fotoğraf analizörü
Görüntülü telefon
Geçmişle Bağı Koparmamak: Nostalji
1940’lı yılların modasının kullanılması
Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik
Robotların (android ve replikant) insanların yerini alması
Sanal oyuncunun gerçek oyuncunun yerini alması
Hologramların yalnız robotların sevgilisi olması

4.3.1. Sürekli Değişim

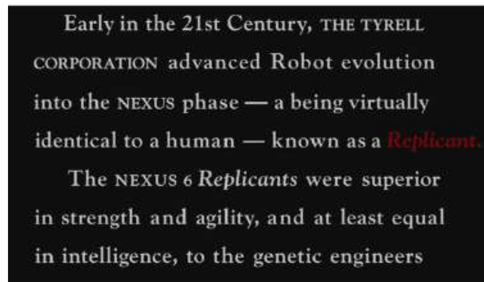
“Sürekli değişim” teması “geçicilik”, “belirsizlik, kaotizm ve korku” ve “gelecekle ilişki kurmak” şeklinde üç alt temaya ayrılmaktadır.

4.3.1.1. Geçicilik

“Geçicilik” alt teması da yine kendi içerisinde üç alt temadan oluşmaktadır. Bu alt temalar ise şunlardır: “replikantların modellerinin geliştirilmesi”, “replikantların ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırılması”, “eski model replikantların ‘çöp’ olarak adlandırılması”dır. Bu alt temalara ilişkin yapılan analizler aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.

1. Replikantların modellerinin geliştirilmesi

“Geçicilik” kapsamında ele alınan “replikantların modellerinin geliştirilmesi” alt temasına ilişkin bulgular “replikant” ifadesinden de anlaşılacağı üzere analizi yapılan filmler içerisinde yalnızca Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Bu alt temaya ilişkin bulgular her iki filmde de sahnelerde doğrudan verilmek yerine filmlerin başlangıcında yazılı bir şekilde replikantlara ilişkin yapılan bilgilendirmeden elde edilmektedir. Bu kapsamda Blade Runner filminde “replikantların modellerinin geliştirilmesi” alt temasının geçtiği 1. sahnede (02.06-02.57) yapılan yazılı bilgilendirmede robotların evrim geçirerek neredeyse insanla özdeş ve replikant olarak bilinen NEXUS aşamasına ulaştığı belirtilmektedir.



Fotoğraf 104: Sürekli Değişim: Geçicilik (02.18)

> *“21. yüzyılın başlarında Tyrell Şirketi robot evrimini NEXUS aşamasına ulaştırmıştı. Bu robotlar neredeyse insanla özdeşti ve Replikant olarak biliniyorlardı. Nexus 6’lar, güç ve çeviklik bakımından onları yaratan genetik mühendislerinden üstün ve en az onlar kadar zekiydiler. Replikantlar, dünya-dışında diğer gezegenlerin tehlikelerle dolu keşif ve kolonileştirme sürecinde köle olarak kullanılıyorlardı. Bir Nexus 6 savaş timinin bir kolonide çıkardığı isyandan sonra Replikantlar dünyada yasadışı ilân edilerek, ölüme mahkûm edilmişlerdi. (…)”*

Özünde bir siborg olan replikantlar Batukan'a göre üç aşamalı bir teknolojik sürecin sonucunda ortaya çıkmıştır. İnsan bedeninin yerine işgücü olarak ortaya çıkan metalik bir özellik taşıyan robotlar bu sürecin ilk aşamasını oluştururken, sonrasında insana benzeyen androidler, ikinci aşamayı, peşi sıra da insan bedeninin ve ruhunun sınırlarını aşan hem canlı hem yapay bir kapasiteye sahip olan sayborglar üçüncü aşamayı oluşturmuştur. (Batukan, 2017). Blade Runner'daki replikant adı verilen sayborglar da bu üçüncü aşamada yer almaktadır. Bununla birlikte, filmde bu aşamadaki replikantlar da yine kendi içlerinde geliştirilmektedir. Zira bilgilendirme metni kapsamında "Nexus 6 savaş timi"nden bahsedilmesi replikantların modellerinin de kendi aralarında derecelendirildiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda 6 sayısının belirtilmesi Nexus'ların modellerinin giderek geliştiğine ilişkin bir gösterge olarak yorumlanabilir.

Blade Runner filminde olduğu gibi Blade Runner 2049 filminin başlangıcında da ilk filmden itibaren aradan geçen otuz yıl içinde replikantların gelişiminin nasıl olduğuna ilişkin yazılı bir bilgilendirme yapılmaktadır. Bu kapsamda Blade Runner 2049'da 1. sahnede (00.48-01.47) artık Tyrell Şirketi değil, Wallace Şirketi tarafından itaatkâr yeni kuşak replikantların üretildiği belirtilmektedir.



Fotoğraf 105 : Sürekli Değişim: Geçicilik (01.36)

> *"Replikantlar biyoteknik insanlardır. Tyrell Şirketi tarafından dünya-dışında kullanılmak üzere tasarlandılar. Artırılmış güçleri onları ideal köleler haline getirdi. Birkaç kanlı ayaklanmadan sonra üretimleri yasaklandı ve Tyrell Şirketi iflas etti. 2020'lerin ortalarında eko-sistemlerin çöküşü sanayici Niander Wallace'ın önünü açtı. Uzmanlığı olan yapay tarımcılık kıtlık yaşanmasına engel oldu. Wallace Tyrell Şirketi'nden arta kalanları ele geçirdi ve itaatkar yeni kuşak replikantları yarattı. Birçok eski model replikant -sınırsız ömürlü Nexus 8'ler- hayatta kaldı. Peşlerine düşüldü ve "emekli edildiler". Onları avlayanların isimleri ise halen Blade Runner."*

Her iki sahnede de replikantların modellerinin teknolojinin ilerlemesine paralel bir şekilde geliştiği görülmektedir. Buna göre Blade Runner'da Nexus 6 seviyesine kadar

geliştirilen replikantların Nexus 8 seviyesine kadar ulaştığı dikkat çeken önemli bir ayrıntıdır. Ayrıca yine teknolojinin gelişimine paralel olarak Blade Runner'da artık "*itaatkâr yeni kuşak replikantlar*" yaratılmaktadır. Bu da yeni model replikantların önemli özelliklerinden biri olup, onların sürekli gelişmeye açık olduğunun göstergelerinden biridir.

2. Replikantlarının Ömürlerinin Dört Yıl ile Sınırlandırılması

Bu alt temaya ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde yalnızca Blade Runner'da toplam 7 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelerde hem polis müfettişi Bryant hem de Eldon Tyrell tarafından replikantların ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırıldığı belirtilmektedir. Ancak replikantlar dört yıllık yaşam süresini çok az bulmakta ve tıpkı bir insan gibi yaşamak ve ne kadar ömürlerinin kaldığını bilmek istemektedirler. Bu bağlamda bu sahneler içerisinde dikkat çeken sahnelerin analizleri aşağıda verilmiştir.

Blade Runner'da 1. sahnede (12.59-15.39) polis müfettişi Bryant, Deckard'a replikantlar hakkında bilgi verirken, onların insansı özellikler geliştirebilmeleri nedeniyle bir tür emniyet mekanizması olarak ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırıldığını belirtmektedir.


Fotoğraf 106, 107:Sürekli Değişim: Geçicilik (15.36, 15.12)

> *(…)*
> *Bryant: Duyguları dışında insanları her yönden taklit etmek üzere tasarlanmışlardı. Ama tasarımcılar, birkaç yıl sonra kendi duygusal tepkilerini geliştirebileceklerini fark ettiler. Nefret, sevgi, korku, öfke, imrenme. Bu yüzden bir emniyet mekanizması geliştirdiler.*
> *Deckard: Neymiş o?*
> *Bryant: Dört yıllık yaşam süresi.*
> *(…)*

Replikantların her ne kadar kendi duygularını geliştirse de duygudan yoksun olarak tasarlanmaları onların bir ürün olduğunu, hatta yaşamlarının dört yıl ile sınırlandırılması adeta onların bir tüketim nesnesi olarak üretildiklerini göstermektedir. Bauman'a göre ise

tüketim nesnelerinin ömürleri sınırlıdır ve bu sınır aşıldığı takdirde kullanıma elverişli olmaktan çıkmaktadırlar. Kullanıma elverişli olmaktan çıktıklarında ise yeni tüketim nesnelerine yer açılması için yaşamdan çıkarılmaları ve bir şekilde *imha edilmeleri* zorunlu olmaktadır (Bauman, 2018: 15-17). Bu bağlamda dört yıllık yaşam süresini aşan replikantlar da ömrünü dolduran tüketim nesneleri gibi imha olmakta başka bir deyişle ölmektedirler.

3.sahnede ise (82.35-86.45) Roy kendisi gibi tüm replikantları tasarlayan Eldon Tyrell'a ulaşmayı başarır ve ondan kendi yaşam süresini uzatmasını ister. Ancak Tyrell bunun mümkün olmadığını söyleyerek, "*İki kat ışık veren ateş, normalin yarısı kadar yanar" cümlesiyle* adeta onların üstün özelliklerle yaratıldığını, bu nedenle kısa sürede çok iş başardıklarını ve bu dünyadaki görevlerini tamamladıklarını vurgulamaktadır.



Fotoğraf 108, 109, 110: Sürekli Değişim: Geçicilik (1.23.47,1.25.29,1.26.04)

(…)
Tyrell: Daha önce gelmemene şaşırdım.
Roy: Yaratıcınla karşılaşmak kolay şey değil.
Tyrell: Peki o senin için ne yapabilir?
Roy: Yaratıcı yarattığını tamir edebilir mi?
Tyrell: Değiştirilmek mi istiyorsun?
(…)
Roy: Kafamda daha kökten bir çözüm var.
Tyrell: Sorun yaratan ne?
Roy: Ölüm.
Tyrell: Ölüm mü? Şey, korkarım ki bu gücümü aşıyor. Sen…
(Roy Tyrell'ın sözünü keser)
Roy: Daha fazla yaşamak istiyorum, baba!
Tyrell: Hayatın gerçekleri… Organik bir sistemin gelişiminde değişiklik yapmak ölümcül olur. Bir kodlama dizisi düzenlendikten sonra yeniden gözden geçirilemez.
(…)
Tyrell: Bu kopyalamayı engellemez ama kopyalamada bir hataya yol açıyor. Böylece yeni oluşmuş DNA dizisi mutasyonu taşıyor ve yine bir virüs oluşuyor. Ama bunlar, bütün bunlar akademik konular. Siz, yapılabileceğiniz kadar iyi yapılmıştınız.
(Roy ter içinde kalmıştır)
Roy: Ama uzun yaşamamak üzere.
Tyrell: İki kat ışık veren ateş, normalin yarısı kadar yanar. Ve siz o kadar parlak bir ışık verdiniz ki Roy. Kendine bir baksana. Evine dönen asi çocuksun. Çok büyük bir gurur kaynağısın.
(Tyrell Roy'un başını okşar)
Roy: Tartışılır şeyler yaptım.

Tyrell: Aynı zamanda olağanüstü şeyler de. Zamanın varken tadını çıkar.
(Roy Tyrell'a bakar ve tebessüm eder.)
Roy: Bio-mekaniğin Tanrısı adamı boş yere cennette bırakmaz.
(Roy, Tyrell'ın kafasını ellerinin arasına alarak onu dudağından öper ve parmaklarını gözlerine bastırarak onu öldürür.)

Teknoloji toplumunda sosyal ilişkilere, ekonomik değişimlere ve hatta küresel olaylara çok hızlı işleyen teknolojiler aracılık etmektedir (Gane, 2006: 21). Replikantlar da robot teknolojisinin en üst biçimi olarak bu hızlı teknolojik gelişmelerin bir ürünüdür. Ancak replikantlar da bu hızdan payına düşeni almış ve adeta Tyrell'ın ifadesiyle "*iki kat ışık veren bir ateş*" gibi normal bir ateşten daha hızlı bir şekilde sönmüşler, başka bir deyişle tıpkı bir tüketim nesnesi gibi postmodern toplumun geçiciliğinin kurbanı olmuşlardır. Bruno, (1987: 70) bu durumu "*parçalanmış zamansallık*" olarak ifade etmektedir. Ona göre "*replikant şizofrenik bir vertigo olan yeni zamansallık biçimini onaylar. Bu postmodernizmin yeni makine çağının geçiciliğidir.*"

3. Eski model replikantların 'çöp' olarak adlandırılması

"Eski model replikantların 'çöp' olarak adlandırılması" alt temasına ilişkin bulgular Blade Runner 2049'da 1 sahnede görülmektedir. İki film arasında geçen otuz yıllık süreç içerisinde replikantların modelleri gelişmiş ve Blade Runner'daki Nexus 6 model replikantlar Blade Runner 2049'daki yeni model replikanlar karşısında eski teknolojinin bir ürünü olarak kalmıştır. Bu bağlamda bu alt temanın görüldüğü 1. sahnede (30.57-35.56) K, Wallace Şirketi'ne gelerek Nexus 6 model bir replikant olan Rachael'e ilişkin bilgilere ulaşmak ister. Yapılan incelemeler sonucunda, Rachael'in eski model bir replikant olduğu belirlenir ve Rachael önce şirketteki görevli tarafından "önemsiz" olarak nitelendirilirken, sonrasında da Luv tarafından bütün eski model replikantlar "çöp" olarak ifade edilir.





Fotoğraf 111, 112, 113: Sürekli Değişim: Geçicilik (31.38, 33.53, 34.00)

Görevli: Çok hasar görmüş. Pek okunmuyor. Son kuşaklardan, yasak öncesi. Standart ürün. Tyrell yapımı.
K: Ve
Görevli: Önemsiz.
K: Önemsiz mi?
(Bu sırada Luv gelir)
Luv: Onun için bulabileceğimiz başka bir şeyler olmalı.
(Görevli çipi Luv'a vererek uzaklaşır.)
Luv: Başka bir kayıp seri numarası döndü. 30 yıllık açık bir dosya en sonunda kapandı. Teşekkür ederiz Memur bey. Bay Wallace'ı temsil ediyorum. İsmim Luv.
(K onun bir replikant olduğunun biliyordur.)
K: Size isim vermiş. Özel biri olmalısınız.
Luv: Bay Wallace'ı temsil ediyorum. Beni takip edin.
(…)
(Luv ve K arşivin önüne gelirler.)
Luv: Burası. Bütün çöpler içeride. Şanslısınız, Bay Wallace bir veri stokçusudur.

Teknoloji toplumunda değişimlerin gelişimlerin hızlı olması nedeniyle hayat sürekli aktığı için bireylerin hedefleri, yerini korumaya çalışmak ve geride kalanların düşmeye mahkûm oldukları çöp kutusundan uzak durmaktır (Bauman, 2018: 8-9). Bu bağlamda eski model replikantlar günlük hayattaki yerini koruyamayan ve çöp kutusuna atılan insanların bir temsili niteliğindedir. Sürekli gelişen yeni model replikantlar eski model replikantları işlevsiz hale getirerek, zamanının en üst teknolojisi olarak imal edilmiş olan bir replikantın çöp olarak adlandırılmasına neden olmaktadır.

4.3.1.2. Belirsizlik, Kaotizm ve Korku

"Sürekli değişim" teması altında belirlenen ikinci alt tema olan "belirsizlik, kaotizm ve korku" da kendi içerisinde yine iki alt temaya ayrılmaktadır. Bu temalar şunlardır: "sokakların karışık ve belirsizliklerle dolu olması" ve "replikantların ölüm korkusu yaşaması"dır. Her iki alt temanın analizlerine aşağıda yer verilmiştir.

1. Sokakların karışık ve belirsizliklerle dolu olması

"Sokakların karışık ve belirsizliklerle dolu olması" alt temasına ilişkin bulgular analizi yapılan filmler içerisinde Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Öncelikle Blade Runner filmine bakacak olursak, filmin en belirgin özelliklerinden biri 2019 yılında Los Angelas sokaklarının son derece kaotik bir görünüme sahip olmasıdır. Daha ayrıntılı bakacak olursak, sürekli teknolojik gelişmenin olumsuz bir yansıması olarak ekosistemler çökmüş ve Los Angeles güneşin doğmadığı, sürekli asit

yağmurlarının yağdığı, karanlık bir kent haline gelmiştir. Bu karanlık kentte sokaklar atıklarla ve çöp yığınları ile doludur, hatta kaldırımlarda ateşlerin yandığı ve sürekli olarak sokaklarda dumanların yükseldiği görülmektedir. Ayrıca Asyalılar baskın olmak üzere çok çeşitli etnik kökenden ve marjinal diyebileceğimiz çok fazla insanın olduğu kalabalık sokaklarda adeta insanlar yürüyemez hale gelmiştir. Bu bağlamda Blade Runner'da sokaklar izleyiciye karmaşanın, belirsizliğin ve kaosun bir görünümünü sunmaktadır. Bu sahneler herhangi bir olay örgüsünden bağımsız olarak neredeyse bütün dış çekimlerde görülmektedir. Bununla birlikte, yine de bu alt temanın spesifik olarak toplamda 12 sahnede görüldüğünü söyleyebiliriz. Bu sahneler olay örgüsünden bağımsız olarak analize dahil edildiği için analiz kapsamında diyaloglara değil, yalnızca sahnelere ilişkin fotoğraflara yer verilmiştir.



Fotoğraf 114, 115, 116: Sürekli Değişim: Belirisizlik, Kaotizm ve Korku (7.58, 37.29, 25.11)

Blade Runner üzerine yapılan çalışmalarda (del Mar Asensio Aróstegui, 1994; Chevrier, 1984; Ruppert, 1989; Desser, 1985; McNamara, 1997) şehir görünümü şu şekilde özetlenmektedir: Şehirde bariz bir ekolojik felaket söz konusudur. Güneş doğmamakta ve sürekli asit yağmuru yağmaktadır. Bu durum risk toplumunun (Beck, 2005; 2009) en belirgin göstergelerinden biridir. Risk toplumunda teknolojik gelişme ile üretim güçlerinin büyümesi yeni tehlikeleri ve tehditleri ortaya çıkarmıştır (Beck, 2019: 25-45). Bu tehlikelerden bir tanesi de tıpkı Blade Runner'da olduğu gibi ekolojik felakettir. Ayrıca Beck'in belirtmiş olduğu üretim güçlerinin büyümesinin karşılığı Blade Runner'da sokakların teknolojik atıklarla dolu olması şeklinde temsil edilmektedir. Her tarafta çöpler ve hurda yığınları vardır. Bu aynı zamanda Toffler (1996)'ın "kullan at" toplumunun temsillerini de taşımaktadır. Bu bağlamda sokaklar çürümenin mekânlarını oluşturmaktadır. Bruno'ya göre bu post endüstriyel bir çürümedir ve postmodernizm ile geç kapitalizm arasındaki bağ, post endüstriyel çürümenin film içindeki temsiliyle belirtilmektedir. Blade Runner şehri ultra modern bir şehir değil, postmodern bir şehirdir. Şehirdeki düzenli gökdelen yerleşimi ultra konforlu iç mekânları değil, aksine

teknolojinin karanlık yüzünü, parçalanma sürecini ortaya çıkaran bir çürüme estetiği yaratmaktadır (Bruno, 1987: 63). Desser'e göre bu gökdelenler adeta sokaktaki insanlara baskı yapmakta; neon ışıklar, sürekli yağan yağmur sokaklarda bir belirsizlik atmosferi yaratmaktadır (Desser, 1985: 174). Bu noktada Blade Runner sanayi sonrası yaşamla ilgili kaygıları uyandırmaktadır.

Blade Runner 2049'a baktığımızda ise "sokakların karışık ve belirsizliklerle dolu olması" alt temasına ilişkin bulguların Blade Runner'daki kadar yoğun olmadığını hatta spesifik olarak 1 sahnede (42.49-46.10) görüldüğünü söyleyebiliriz.



Fotoğraf 117: Sürekli Değişim: Belirisizlik, Kaotizm ve Korku (43.08)

Bu sahnede de tıpkı Blade Runner'da olduğu gibi karanlık, kalabalık, kaotik, farklı etnik kökenden ve marjinal insanların olduğu Los Angeles sokakları görülmektedir. Ancak Blade Runner'dan farklı olarak sokaklarda atıkların olmadığı ve atıkların Los Angeles'ın dışında San Diego Bölgesi'ndeki çöp işleme merkezinde toplandığı görülmektedir. Ancak sokakların atıklardan temizlenmesi belki şehrin kaotik görünümünde bir azalma yaratmış olsa da yine de Blade Runner 2049'da da sokaklarda belirsizliğin ve karmaşanın devam ettiği görülmektedir.

2. *Replikantların Ölüm Korkusu Duyması*

"Belirsizlik, kaotizm ve korku" alt teması bağlamında belirlenen "replikantların ölüm korkusu duyması" alt teması yukarıda "geçicilik" kapsamında ele alınan "replikantların ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırılması" alt teması ile ilişkilidir. Replikantların ömürlerinin dört yıl ile sınırlandırılmaları onların kullanım sürelerinin "geçiciliğine" işaret ederken, replikantların aynı zamanda insansı özellikleri taşımaları bakımından ne kadar yaşayacaklarına ilişkin bilgi sahibi olmamaları da onların belirsizlik ve bu doğrultuda da korku içerisinde yaşamalarına neden olmaktadır. Bu bağlamda

"replikantların ölüm korkusu duyması" alt teması yalnızca Blade Runner'da toplam 4 sahnede geçmektedir. Bu sahneler içerisinden öne çıkan 1. sahnenin (61.56-63.16) analizi şu şekildedir. Deckard kaçak bir replikant olan Zhora'yı öldürdükten sonra kalabalık Los Angelas sokaklarında dolaşırken, bir diğer kaçak replikant olan Leon tarafından kolundan tutulur. Leon'un Deckard'tan öğrenmek istediği şey kaç yaşında olduğu ve ne kadar ömrünün kaldığıdır.



Fotoğraf 118: Sürekli Değişim: Belirisizlik, Kaotizm ve Korku (62.19)

Deckard: Leon.
Leon: Kaç yaşımdayım?
Deckard: Bilmiyorum.
Leon: Doğum günüm 10 Nisan 2017. Ne kadar yaşarım?
Deckard: Dört yıl.
(Leon Deckard'a şiddet uygular.)
Leon: Senden daha çok!
(Leon Deckard'a şiddet uygulamaya devam eder.)
Leon: Korkuyla yaşamak acı verici değil mi?
(...)
Leon: Uyan. Ölme zamanı.
(Tam bu sırada Leon başka bir replikant olan Rachael tarafından silahla vurulur.)

Teknoloji toplumunda değişimin hızı bir taraftan geçmişle olan bağımızı koparırken, diğer taraftan da geleceğe ilişkin bir belirsizlik getirmektedir. Belirsizlik içinde olan bireyler denetim ve öngörülebilirlik hissinden mahrum kalarak bu hızın içerisinde ilerlemekte ve geleceğe korku ile bakmaktadır (Brown, 2010: 172). Bu noktada dört yıl ömür biçilen, ancak doğum tarihlerini dolayısıyla ne kadar ömürlerinin kaldığını bilmeyen replikantlar "*iki kat ışık veren ateşin, normalin yarısı kadar yanması*" gibi yaşam içerisinde hızla ancak belirsizlik ve geleceğe ilişkin kaygı ve korku içerisinde ilerlemektedirler. Bu sahnede Leon replikantların bu korku dolu yaşamını vurgulayarak bu yaşamın acı verici bir yaşam olduğunu belirtmektedir.

4.3.1.3. Gelecekle İlişki Kurmak

"Sürekli değişim" teması kapsamında belirlenen üçüncü alt tema "gelecekle ilişki kurmak"tır. Bu alt tema da yine kendi içerisinde üç farklı alt temaya ayrılmaktadır. Bunlar

"uçan arabalar (hovercraft)", "fotoğraf analizörü" ve "görüntülü telefon"dur. Bu alt temalara ilişkin analizler aşağıda sırasıyla verilmiştir.

1. Uçan arabalar (hovercraft)

"Uçan arabalar (hovercraft)" alt temasına ilişkin bulgular Westworld, Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Uçan arabalar olay örgüsünden tamamıyla bağımsız olup, filmlerde kullanılan geleceğe yönelik teknolojik unsurlardan biridir. Bu bağlamda Westworld filminde uçan arabalar toplam 4 sahnede görülmekte ve ziyaretçilerin Delos Tatil Köyü'ne ulaşımını sağlamak için kullanılmaktadır.



Fotoğraf 119: Sürekli Değişim: Gelecekle İlişki Kurmak (7.26)

Bu alt tema, ikinci olarak Blade Runner filminde toplam 8 sahnede geçmekte olup, bu araçların sürekli olarak gökdelenlerin arasında dolaştığı görülmektedir.



Fotoğraf 120, 121: Sürekli Değişim: Gelecekle İlişki Kurmak (10.52, 15.57)

Son olarak Blade Runner 2049'da saptanan uçan arabalar (hovercraft) alt teması, filmde toplam 14 sahnede görülmektedir. Blade Runner 2049'da uçan arabaların Blade Runner'daki uçan arabalara göre çok daha gelişmiş olduğu, içerisinde dron barındındırdığı ve ateş açma özelliği olduğu görülmektedir. Bu durum iki film arasında geçen otuz yıllık süreçte teknolojinin gelişiminin araçlara yansıması olarak değerlendirilebilir.


Fotoğraf 122, 123: Sürekli Değişim: Gelecekle İlişki Kurmak) (49.16, 138.31)

Her üç filmde de filmlerin gelecekle ilişki kurmaları bağlamında uçan araba örnekleri görülmektedir. Ancak bu araçların işlevleri filmlere göre farklılaşmaktadır. Bu kapsamda Westworld ve Blade Runner'da yalnızca ulaşım amaçlı kullanılırken, Blade Runner 2049'da aynı zamanda bir silah aracı olarak da kullanılmaktadır. Ateş açma özelliği aracılığıyla etki alanı yüksek ölçüde olan patlamalara neden olmaktadır. Bu durum teknolojinin savunma sanayiine olan katkısı açısından önemli temsiller sunmaktadır diyebiliriz.

2. *Fotoğraf analizörü*

Fotoğraf analizörü alt teması Blade Runner filminde 1 sahnede (41.30-45.55) geçmektedir. Bu sahnede Deckard bir fotoğrafı, analizörün içine yerleştirir ve ona sesli komutlar vererek, çeşitli yönlere doğru belirli açılarda fotoğrafın büyümesini, ilgili noktaya odaklanmasını ve hatta fotoğrafın belirlenen noktasının katman kazanmasını sağlar. Sahneye ilişkin fotoğraf ve diyalog aşağıda verilmiştir.


Fotoğraf 124: Sürekli Değişim: Gelecekle İlişki Kurmak (43.17)

Deckard: 224'e 176'yı büyüt.
(Fotoğraf analizörü komutu yerine getirir.)
Deckard: Büyüt. Dur. Yaklaş. Dur. Geri açıl, sağa kay. Dur. Ortala ve geri açıl. Dur. 45 derece sağa kay. Dur. Ortala ve dur. 34'e 36'yı büyüt. Sağa çevir ve geri

açıl. Dur. 34'e 36'yı büyüt. Geri açıl. Bir dakika. Sağa git. Dur. 57'ye 19'u büyüt. 45 derece sola kay. Dur. 15'e 23'ü büyüt. Tam oranın bir kopyasını çıkar.

Aslında bu sahnede Deckard bir fotoğrafı elektronik olarak incelemektedir. Bukatman (1993: 136)'a göre Deckard, analizöre koyduğu fotoğraf aracılığıyla görsel alanını dönüştürerek, görüntünün yüzeyine nüfuz eder, onu çok boyutlu ve karmaşık olarak ortaya çıkarır. Bir anlamda fotoğraf elektronik olarak sayısallaşır ve Deckard fotoğrafın sözlü komutları ile fotoğrafın koordinatlara göre yönlendirilmesini sağlar. Bu bağlamda fotoğrafın donmuş anı zamansallaşır, ekranın sınırları ortadan kalkar ve siber alan insan görüşüne ve eylemine duyarlı hale gelir. Deckard'ın talimatları ile "ekranın derinliksiz yüzeyi" incelenir ve test edilir.

3. *Görüntülü Telefon*

"Görüntülü telefon" alt temasına ilişkin bulgular hem Blade Runner hem de Blade Runner 2049 filmlerinde saptanmıştır. Ancak "görüntülü telefon" alt temasının belirlenmesinin temel nedeni filmlerde "gelecekle ilişki kurulması"na ilişkin bulgular saptamaktır. Bu bakımdan "görüntülü telefon" alt teması henüz görüntülü telefonun olmadığı 1982 yılında yapılan Blade Runner filmi üzerinden analiz edilmiştir. Bu kapsamda 1. sahnede (49.07-51.16) Deckard bardayken Rachael'in fotoğraflarına bakar ve barın görüntülü telefonundan onu arayarak bara davet eder.



Fotoğraf 125: Sürekli Değişim: Gelecekle İlişki Kurmak (50.47)

Rachael: Alo.
Deckard: Daha önceden de beni yüzüstü bırakanlar oldu, ama ben bu kadar nazik davranırken değil. Dördüncü bölgenin aşağılarında bir bardayım şimdi. Taffey Lewis'in yeri. Neden buraya gelip bir şeyler içmiyorsun?
Rachael: Hiç sanmıyorum, Bay Deckard. Bana göre bir yer değil.
Deckard: Başka bir yere gideriz.
(Bu sırada görüşme süresi biter ve telefon ekranında "toplam konuşma ücreti 1. 25 dolar" yazar.)

Görüntülü telefon da Blade Runner'daki geleceğe ilişkin fütüristik bakış açısının bu gün gerçekleşmiş olan bir ürünüdür. Bu noktada 2019 yılında geçen 1982 yapımı Blade Runner geleceğe ilişkin gerçekleşen bir öngörüde bulunmuştur. Zira günümüzde görüntülü cep telefonları oldukça yaygın kullanılan teknolojik araçlardan biridir.

4.3.2. Her Şey Mübah

"Değerlere ilişkin temalar" kapsamında analizi yapılan filmlerde saptanan ikinci tema "her şey mübah" tır. "Her şey mübah" teması kendi içerisinde, "taklit", "kolaj ve pastiş", "geçmişle bağı koparmamak: nostalji" şeklinde üç alt temaya ayrılmaktadır. Bu alt temalara ilişkin analizler aşağıda ayrıntılı bir şekilde verilmektedir.

4.3.2.1. Taklit

"Taklit" teması da kendi içinde iki alt temaya ayrılmaktadır. Bunlar, "filmin adının bir romandan alınması" ve "oyuncunun saç şeklinin daha önceki film karakterinden alınması" şeklindedir.

1. Filmin adının bir romandan alınması

"Filmin adının bir romandan alınması" alt teması Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde görülmektedir. Çünkü "Blade Runner" ismi 1974 yılında "The Blade Runner" isimli ama filmle ilgisi olmayan Alan A. Nourse'ün "The Blade Runner" isimli romanından alınmıştır. Bu romanda steril olmayan insanların tıbbi destek alması yasaktır. Bazı doktorlar ise kaçak bir şekilde geceleri bu insanlara yardım etmektedir. Romanın kahramanı da bu doktorlar için tıbbi malzeme kaçakçılığı yapan biridir. Buna göre, Blade Runner neşter kaçakçısı demektir. Ancak ne bu konunun ne de Blade Runner'ın bu anlamının film ile hiçbir ilgisi yoktur. Yalnızca romanın ismi alınmıştır (https://www.youtube.com/watch?v=0xsoQIx2m5U)

2. Oyuncunun saç şeklinin daha önceki film karakterinden alınması

Bu alt tema Blade Runner'da Rachael'in saç modelinde görülmektedir. Bu saç modeli 1981 yapımı Strange Behavior filmindeki Fione Lewis'in saç modelinden alınmıştır (https://www.youtube.com/watch?v=0xsoQIx2m5U)




Fotoğraf 126, 127: Her Şey Mübah: Taklit (17.20)

4.3.2.2. Kolaj ve Pastiş

"Her şey mübah" teması kapsamında belirlenen ikinci alt tema "kolaj ve pastiş"tir. Bu alt tema da kendi içerisinde dört alt temaya ayrılmaktadır. Bu temalar şu şekildedir: "geçmiş ve geleceğe ilişkin unsurların birlikte sunulması", "mekân tasarımında ressamların eserlerinden ve önceki filmlerden yararlanma", "farklı kentlerin birleşimi olan bir kent görünümü sunulması" ve "farklı oyuncuların özelliklerinin sanal oyuncuda toplanması"dır. Bu alt temalara ilişkin analizler aşağıda verilmiştir.

1. Geçmiş ve geleceğe ilişkin unsurların birlikte sunulması

Bu alt temaya ilişkin bulgular Blade Runner filminde saptanmıştır. 1982 yapımı olan Blade Runner bir taraftan 2019 yılına ilişkin replikantlar, uçan arabalar, fotoğraf analizörü gibi oldukça yüksek bir teknoloji sunarken, diğer taraftan da filmde özellikle şehir ve mimari yapılanmada eski uygarlıklara ilişkin yapıların temsillerini sunmaktadır. Bu durum filmde üç farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Birincisi Tyrell Şirketi'nin Mısır piramitlerine benzeyen binası, ikincisi kentin mimari yapısı kapsamında kaldırımlardaki Roma Uygarlığı'nı andıran sütunlar, üçüncüsü ise Deckard'ın yaşadığı binada asansörün içinde ve özellikle Deckard'ın dairesinde bulunan Maya Uygarlığı'na ilişkin işlemelerdir. Bu bağlamda Tyrell Şirketi'nin Mısır piramitlerine benzeyen binası toplam 5 sahnede, kentin mimari yapısındaki Roma uygarlığını andıran sütunlar toplam 4 sahnede doğrudan

izleyiciye sunulurken, Deckard'ın yaşadığı bina ve dairesindeki Maya Uygarlığı'na ilişkin motifler de yine toplam 4 sahnede görülmektedir. Bu sahnelere ilişkin fotoğraflara aşağıda yer verilmiştir.


Fotoğraf 128, 129, 130: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş (04.03, 37.45, 31.14)

Blade Runner'ın mimari düzeninde pastişin en dramatik bir biçimde görülebildiği ve postmodernizmin post-endüstriyelizm ile bağlantısının belirgin olduğu yer bu sahnelerdir. Bu sahnelerde geçmişten gelen hatıralar ve alıntılarla yeni bir sentez oluşturulmaktadır. Roma ve Yunan sütunları şehirde retro bir mizansen inşa etmektedir. Dekoru güçlü bir Mısır unsuru kaplar ve bunun en belirgin örneği Tyrell Şirketi'nin Mısır piramitlerine benzeyen binasında görülür. Deckard'ın asansöründe video ekranın yanı sıra taştan yapılmış yapılar göze çarpar, dairesinin duvarları eski bir Maya mekânının duvarlarını andırmaktadır. Bu bağlamda bu sahneler ölü stilleri içeren, geçmişin ve tarihin hatırlanmasını sağlayan pastişin en belirgin unsurlarını içerir (Bruno, 1987: 62, 66-67).

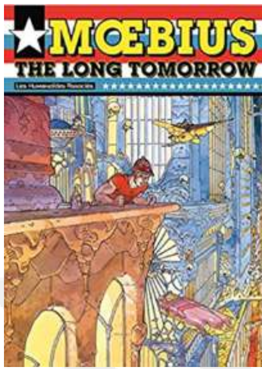
2. Mekân tasarımında ressamların eserlerinden, çizgi romandan ve önceki filmlerden yararlanma

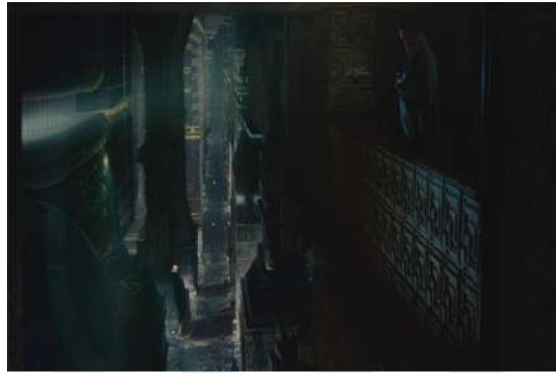
Bu alt temaya ilişkin bulgular da bir önceki alt tema gibi Blade Runner'da saptanmıştır. Buna göre Blade Runner'da mekânların tasarımında Edward Hopper'ın "Night House" adlı tablosundan yararlanılmıştır (https://www.youtube.com/watch?v=0xsoQIx2m5U). Tablonun resmi şu şekildedir.



Fotoğraf 131: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş

Edward Hopper'ın tablosunun yanı sıra Fransız çizgi roman yazarı Moebius'un The Long Tomorrow eserinden faydalanılmıştır. Bu eser özellikle Deckard'ın evinin balkonundan Los Angeles sokaklarına baktığı sahneyi yansıtmaktadır. (https://www.youtube.com/watch?v=0xsoQIx2m5U)




Fotoğraf: 132, 133: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş (36.16)

Blade Runner'da kent görünümünde ise Blade Runner filminden önce çekilen bir film olan Millenium Falcon'a ilişkin bir maket kullanılmıştır. (https://www.youtube.com/watch?v=0xsoQIx2m5U)


Fotoğraf: 134: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş

3. Farklı Kentlerin Birleşimi Olan Bir Kent Görünümü Sunulması

"Kolaj ve pastiş" temasının üçüncü alt teması "farklı kentlerin birleşimi olan bir kent görünümü sunulması" yalnızca Blade Runner filminde geçmektedir. 1982 yapımı olan film 2019 yılının Los Angeles'ını anlatmaktadır. Ancak 2019 yılının Los Angeles'ının sokakları özellikle Çinliler başta olmak üzere Asyalıların hâkim olduğu çok farklı etnik gruplardan insanların yaşadığı bir kent halini almıştır. Bunun yanı sıra filmde İngilizce kadar hatta neredeyse İngilizce'den çok daha fazla Çince yazılar ve Asya'ya ilişkin motifler egemendir. Bu bağlamda filmde 2019 yılının Los Angeles'ı özellikle başta Çin

olmak üzere Asyalı ülkelerin özelliklerini barındıran bir kent görünümüne bürünmüştür. Bu kent görünümü ise filmde dış çekimlerin olduğu 12 sahnede karşımıza çıkmaktadır.



Fotoğraf 135, 136, 137: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş (07.26, 45.56, 56.12)

Blade Runner'daki şehrin adı Los Angeles'tır, ancak bu şehir, New York, Hong Kong ya da Tokyo gibi görünen bir Los Angeles'tır. İzleyiciye sunulan gerçek değil, zihinsel bir mimari ile geleneksel ögelerin bir birleşimi olan hayali bir coğrafyadır. Bu hayali coğrafya farklı ülkelerden gelen göçmenlerin göç yeri olmuştur. Bu göçmenler arasında Hispanikler'den, Siyahlar'dan, Doğu Avrupalılar'dan tutun da Hintlilere varana kadar çok çeşitli etnik gruplar vardır. Buna göre şehirde Japonca, Almanca, İspanyolca gibi farklı diller konuşulmakta, hatta şehir konuşması adı verilen bu dillerden oluşan karma bir dil de filmde dikkat çeken ayrıntılar arasında yer almaktadır. Bu bağlamda şehirdeki dil de pastişdir (Bruno, 1987: 66, Lev, 1998: 33; Ruppert, 1989: 10).

4. *Farklı Oyuncuların Özelliklerinin Sanal Oyuncuda Toplanması*

"Kolaj ve pastiş" alt teması kapsamında saptanan dördüncü alt tema "farklı oyuncuların özelliklerinin sanal oyuncuda toplanması"dır ve Simone'da 2 sahnede görülmektedir. Bu sahnelerin analizleri aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.

1. sahnede (19.37-20.45) Simone'un oynadığı ilk film vizyona girmiş ve Elain basında Simone ile ilgili çıkan haberleri Viktor'a okumaktadır. Bu haberler ise daha önceki ünlü kadın oyuncuların farklı özelliklerinin Simone'da görüldüğüne ilişkin bilgiler içermektedir ki, bu kadın oyuncuların özellikleri Viktor tarafından bilgisayar programları aracılığıyla Simone'a özellikle eklenmiştir.



Fotoğraf 138: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş (20.03)

(…)
Elaine: Hey dinle. Eleştirileri okudun mu? Bunlar aşk mektupları. Şunu bir dinle. Oh işte: "Simone, genç Fonda'nın sesine, Sophia Loren'in vücuduna, Grace Kelly'nin zerafetine ve Audrey Hepburn ve bir meleğin yüzünün karışımı gibi bir yüze sahip."
Viktor: Neredeyse doğru.
(…)

Aynı alt temanın Simone'da geçtiği 2. sahnede (20.46-26.46) ise Viktor bilgisayarda ünlü oyuncuların özelliklerini, filmlerde yaptıkları bazı hareketleri bilgisayarda kullanılan programlar aracılığıyla Simone'a eklemektedir.






Fotoğraf 139, 140, 141: Her Şey Mübah: Kolaj ve Pastiş (23.08, 23.17, 23.45)

(…)
Viktor: Biraz daha az Streep ve biraz daha çok Bacall.
(Sonrasında başka bir kadın oyuncu olan Lauren Bacall'ı seçer. Artık ekranda hem Meryl Streep hem de Lauren Bacall'ın fotoğrafları vardır. Viktor mikrofona konuşur aynı anda Simone da onun söylediklerini tekrarlar.)
Simone: Bu daha mı iyi Bay Taransky?
Viktor: Kesinlikle. Konu açılmışken repertuarına eklemek istediğim küçük bir şey var. Audrey Hepburn'un "Breakfast at Tiffany's"de yaptığı şeyi hatırlıyor musun?
(Viktor bu sırada Audrey Hepburn'un ilgili filmdeki sahnesini açar Sahneden Audrey Hepburn şu repliği söyler: Nasıl görünüyorum?. Viktor bu sahneyi alarak adeta bir kopyala yapıştır tekniği gibi bir monitörden diğer monitöre taşıyarak Simone'a ekler.
Viktor: Bana bir Audrey ver.
(Simone aynı mimikleri ve el işaretini kullanarak Audrey Hepburn'un cümlesini söyler.)
Simone: Nasıl görünüyorum?
Viktor: Mükemmel. Mükemmel Simone. Mükemmel.
(…)

Pastiş ve kolaj filmlerin içeriğine göre çeşitlilik gösterebilmektedir. Bu kapsamda Blade Runner'da özellikle mimari ve kent bağlamında ortaya çıkan pastiş, Simone'da teknolojinin olanakları aracılığıyla karşımıza çıkmaktadır. Buna göre Simone özünde teknolojinin sağladığı olanaklarla yaratılan gerçek oyuncuların bir kolajından ibarettir diyebiliriz. Başka bir deyişle, Simone Hollywood'un gelmiş geçmiş bütün gözde oyuncularının özelliklerini içinde barındırabilecek bir sanal oyuncu haline gelmiştir. Üstelik bu özellikler istenildiği zaman yine bilgisayar programları aracılığıyla

değiştirilebilmektedir. Bu bağlamda Simone’un repertuarı sürekli yeni kolajlarla donatılabilmektedir.

4.3.2.3. Geçmişle Bağı Koparmamak: Nostalji

“Her şey mübah” teması altında saptanan “taklit” ve “kolaj ve pastiş” alt temaları bir üçüncü alt temayı doğurmuştur. Bu alt tema “geçmişle bağı koparmamak: nostalji”dir ve yalnızca Blade Runner filminde ana karakterlerden biri olan Rachael’in kıyafetlerinde görülmektedir. Bu bağlamda bu alt temaya ilişkin bulgular Blade Runner’da Rachael’in görüldüğü toplam 6 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelere ilişkin fotoğraflar aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 142, 143, 144: Her Şey Mübah: Geçmişle Bağı Koparmamak: Nostalji (17.14-63.00-65.14)

Blade Runner, 1982 yılında yapılmasına ve 2019 yılında geçmesine rağmen Rachael’in kıyafetleri 1940’lı yılların modasını yansıtmaktadır. Bu moda kapsamında 1940’lı yıllara ilişkin vatkalı elbiseler, kabarık kürkler giyen Rachael adeta 1940’lı yılların film yıldızlarına benzemektedir. Bu bağlamda Hollywood estetiği, kendi klasik döneminin tarzlarını ve türlerini yeniden işlemeye devam etmektedir. (Begley, 2004: 187, 191; Williams, 1988: 387).

4.3.3. Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik

Değerlere ilişkin temalar kapsamında saptanan üçüncü tema ideolojik bir aygıt olan sinemanın bir işlevi bağlamında oluşan “geleceğin inşası: hipergerçeklik” tir. Bu tema ise kendi içerisinde üç alt temaya ayrılmaktadır. Bu temalar şu şekildedir: “robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması”, “sanal oyuncunun gerçek

oyuncunun yerini alması" ve "hologramların yalnız robotların sevgilisi olması". Bu alt temaların analizleri aşağıda sırasıyla verilmiştir.

4.3.3.1. Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması

Bu alt tema "robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması" analizi yapılan filmler içerisinde Westworld, Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerinde görülmektedir. Öncelikle Westworld filmine bakacak olursak, bu alt temanın filmde toplam 12 sahnede geçtiği görülmektedir. Bu sahnelerden öne çıkan 2 tanesinin analizi aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.

1. sahnede (13.36-18.19) Batı Dünyası'nda tatil yapan John ve Peter bara giderler ve bu sırada bir android olan Silahşör isimli robot bara gelerek, teknik ekip tarafından programlandığı üzere, Peter'a sataşır ve ikisi arasında çıkan kavgada Peter silahını önce çekerek Silahşör'ü öldürür. Ancak Silahşör o kadar gerçekçidir ki, Peter bir robotu mu yoksa bir insanı mı öldürdüğü konusunda emin olamaz. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 145, 146, 147, 148: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (15.29, 17.12, 17.25, 17.31)

(...)
Silahşör*:* (Peter'a) *İçkini dökmüşsün.*
(John kenardan Peter'ı dürter ve kafasıyla Silahşör'ü işaret eder, ancak tedirgin olan Peter Silahşör'e bulaşmak istemez.)
Peter: Iıııhh.
Silahşör*: Bu çocuğa önlük getirin.*
John: (Peter'a) *Hadisene!*
Silahşör*: Annesini çağırın.*
John: (Peter'ın kulağına) *Öldür onu.*
Peter: (Silahşör'e) *Çok konuştun.*
(Silahşör Peter'a bakar)
Silahşör: Bir şey mi dedin, çocuk?
Peter: Çok konuştun dedim.
Silahşör: Neden susturmuyorsun o zaman?
(Bu sırada bardaki herkes onları izlemektedir. Peter giderek tedirgin bir şekilde geriye doğru çekilir, elini beline doğru götürür. Bu sırada bardaki herkes kaçar, John da barın arkasına saklanır ve Peter ile Silahşör karşı karşıya kalır.)
Silahşör: Sen başla.
(Peter Silahşör'ü vurur.)

John: Oldukça gerçekçi ha?
Peter: Dinle. Onun bir robot olduğuna sen…
John: Elbette. Bir insanı vurduğunu sanmıyorsun, değil mi?
Peter: Vauv!

Bu sahne Baudrillard (2012; 2019)'ın simülasyon kuramının bir temsilini sunmaktadır. Bu kurama göre teknoloji insanı tamamıyla egemenliği altına alarak, hakiki ve sahte arasındaki ayrımı ortadan kaldırmıştır. Bunun sonucunda, gerçeklik son bularak, yerini hipergerçekliğe bırakmıştır. Bu sahnede de Peter öldürdüğü androidin hakiki mi sahte mi olduğunu anlamakta zorlanmakta ve bir insanı öldürdüğüne ilişkin şüpheye düşmektedir. Bu bağlamda gerçek bir insan ile hipergerçek bir android arasındaki fark ortadan kalkmakta, bu da ziyaretçilerin yaşadıkları deneyimlerin daha gerçekçi olmasını sağlayarak, eğlence merkezini onlar için daha çekici bir yer haline getirmektedir.

John ve Peter Batı Dünya'sında olduğu süre içerisinde Peter başka bir olayda Silahşör'ü tekrar öldürür ve bu sefer 2. sahnede (37.00-38.13) android bir şerif tarafından hapse atılır. Peter şerife neden hapse atıldığını sorduğunda ise android şerifin verdiği cevaplar bir insanınkinden farksızdır.




Fotoğraf 149, 150: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (37.04, 37.39)

Şerif: Burada bazı şeylerin değiştiğini söyleyeyim. Artık kanun var. Serseri mayın gibi gezinip istediğinizi yapamazsınız.
John: Ama şerif meşru müdafaaydı.
Şerif: Hep öyle derler. Bir adam vurdu duruşmaya çıkmak zorunda. Yargıç haftaya burada olacak. Yerinde olsam arkadaşının başına daha fazla bela olmazdım. Yargıç Benson asmayı sever. Hepsini asar.
John: Bak şerif.
Şerif: Defol! Defol dedim!
(John gider, Peter hapishanede kalır.)
Peter: Daha önce hiç hapse girmemiştim.
Şerif: Her şeyin bir ilki vardır.
Peter: Ama yanlış bir şey yapmadım ki.
Şerif: Bir adam vurdun. Bu da bir yanlış. Nerelisin?
Peter: Chicago.
Peter: Chicago buradan çok uzakta, ahbap. 1000 milden fazla.

Bu sahne de tıpkı bir önceki sahne gibi simülasyon teorisinin (Baudrillard, 2012: 2019) bir temsilidir. Bu sefer de başka bir android olan şerif tıpkı gerçek bir insan gibi konuşarak hem Peter'a hem de izleyicilere adeta bir android olduğunu unutturmaktadır. Böylece Peter, eğlence merkezinde yaşadığı hipergerçek deneyimlere bir yenisini daha eklemektedir.

"Robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması" alt temasına ilişkin bulguların saptandığı ikinci film Blade Runner'dır. Bu alt tema filmde toplam 7 sahnede geçmekle birlikte, bu sahnelerden yalnızca 3 tanesi analiz kapsamına alınmıştır. Bu bağlamda 1. sahnede (16.59-22.38) Deckard beynine yerleştirilen anılar nedeniyle kendisini Eldon Tyrell'ın yeğeni zannedip, bir replikant olduğunu bilmeyen Rachael'a test yapmak için Tyrell Şirketi'ne gitmekle görevlendirilir. Ancak, Deckard da Rachael'in bir replikant olduğunu bilmemektedir ve çok uzun süren bir test sonucunda onun replikant olduğunu anlar. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 151, 152, 153: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (17.20, 18.33, 20.05)

(...)
Rachael: .... Ben Rachael.
Deckard: Deckard.
Rachael: Anlaşılan işimizin insanların yararına olmadığını düşünüyorsunuz.
Deckard: Replikantlar da diğer makineler gibidir. Ya yararlıdır ya zararlı. Yararlılarsa beni ilgilendirmez.
Rachael: Size özel bir soru sorabilir miyim?
Deckard: Tabii.
Rachael: Hiç yanlışlıkla bir insanı emekliye ayırdığınız oldu mu?
Deckard: Hayır.
Rachael: Ama sizin konumunuzda bu bir risk.
(Bu sırada Eldon Tyrell gelir.)
Tyrell: Bu karşınızdakinin duygularını anlama testi mi olacak? Sözde yüz kızarması tepkisinde kılcal damarların genişlemesi, göz bebeğinin büyüyüp küçülmesi, irisin istemsiz büyümesi.
Deckard: Buna kısaca Voight-Kapmff diyoruz.
Rachael: Bay Deckard, Dr. Eldon Tyrell
(Deckard hafifçe başını sallar.)
Tyrell: Gösterin bakalım. Nasıl çalıştığını görmek istiyorum?
Deckard: Denek nerede?

Tyrell: Bunu bir insanın üzerinde çalışırken görmek istiyorum. Olumlu bir örnekten önce olumsuz bir tane görmek istiyorum.
Deckard: Bu neyi kanıtlayacak ki?
Tyrell: Siz o işi bana bırakın.
Deckard: Sizin üzerinizde mi?
Tyrell: (Rachael'i kastederek) *Onu deneyin.*
(...)
(Tyrell Rachael'in verdiği tepkilerden memnundur.)
(Deckard Rachael'in göz bebeklerinin hareketinden onun bir replikant olduğunu anlar ve testi bitirir.)
Tyrell: Biraz dışarı çıkabilir misin Rachael?
(Rachael gider.)
Tyrell: Teşekkürler.
Deckard: O bir replikant, değil mi?
Tyrell: Çok etkilendim. Genelde birinin replikant olduğunu anlamak için kaç soru gerekiyor?
Deckard: Anlamadım Tyrell?
Tyrell: Kaç soru?
Deckard: Birbirine gönderme yapan yirmi, otuz soru.
Tyrell: Rachael için yüzden fazla gerekti, değil mi?
Deckard: Kendisi bilmiyor mu?
Tyrell: Galiba kuşkulanmaya başladı.
Deckard: (Sinirli) Kuşkuymuş! Nasıl olur da kendisinin ne olduğunu bilmez?
Tyrell: Bizim Tyrell'da hedefimiz ticarettir. Sloganımız da "insandan daha insan"dır. Rachael bir deney, başka bir şey değil.
(...)

Bir simülasyon olarak, replikant bir anlamda hipergerçekliktir, Tyrell'ın bu sahnede belirttiği gibi "insandan çok insandır." Bunun en güzel örneği Rachael'da görülür. Rachael, deneysel bir Nexus 6 replikant olarak üstün güçleri ile değil, tamamen insan olduğu için hipergerçektir (Doel ve Clarke, 2005: 155). Bu bağlamda Rachael söz konusu olduğunda replikant ile insan arasındaki ayrım ortadan kalkmaktadır. Hatta Rachael bile kendisinin bir replikant olup olmadığını bilmemektedir (Bruno, 1987: 68). Rachael'in kendisinin bir replikant olup olmadığını bilmemesinin nedeni beynine yerleştirilen hafıza implantları ve geçmişe ait fotoğraflara sahip olmasıdır. Bu noktada Ruppert (1989: 11) Rachael'ın bu implantlara ve fotoğraflara sahip olması bakımından insan bilinci ile makine bilincinin ayrılmasının neredeyse olanaksız hale geldiği bir noktada yer aldığını belirtmektedir.

Blade Runner'da "robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması" alt temasının geçtiği 2. sahnede (91.30-109.04) Deckard kaçak bir replikant olan Roy'u yakalayıp, öldürmeye çalışır, ancak Roy fiziksel olarak Deckard'dan çok daha güçlü olduğu için Deckard, Roy karşısında zor durumda kalarak adeta ölmemek için ondan kaçar. Bütün bunlara rağmen, Roy, Deckard tam yüksek bir binanın çatısından düşüp

ölmek üzereyken, onun hayatını kurtararak, bir replikantın yapabileceği en insanca şeyi yapar: "hayat kurtarmak". Roy Deckard'ın hayatını kurtardıktan sonra, yağan yağmurun altında şiir okuyarak gözlerini kapar ve ölür. Bütün bu olanlar karşısında Deckard öylece kalır. Polis memuru Gaff ise Deckard'ın yanına gelerek onu tebrik eder ve Roy'un ölmesinin acı olduğunu, ancak zaten "*kimsenin yaşamadığını*" söyler.



Fotoğraf 154, 155: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (1.56.18/1.57.33)

> *(...)*
> *Roy: Öyle şeyler gördüm ki, siz insanlar inanamazdınız. Orion'un üzerinde ateş almış saldırı gemileri. C-yayınlarının Tannhauser Kapısı yanında karanlıkta parlayışlarını seyrettim. Bütün bu anlar, zaman içinde yitip gidecek tıpkı yağmurdaki göz yaşları gibi.*
> *(Deckard şaşkınlık içindedir.)*
> *Roy: Ölme zamanı.*
> *(Roy başını öne eğer ve ölür elindeki* güvercin ise karanlık gökyüzüne doğru yükselir. Deckard Roy'un yağmurun altında ıslanan cansız bedenine bakarken, polis memuru Gaff''in sesi duyulur.)
> *Gaff: Bir erkeğe yaraşır bir iş çıkardınız efendim. İşi bitirdiniz galiba, ha?*
> *Deckard: Bitti.*
> (Gaff, Roy'un daha önce Deckard'ın elinden aldığı silahı Deckard'a doğru atar ve arkasını dönüp *birkaç adım attıktan sonra Deckard'a döner.)*
> *Gaff: Yaşamayacak olması çok yazık. Ama zaten kim yaşıyor ki?*

Bu sahne bir replikant olan Roy'un onu öldürmek isteyen Deckard'ın hayatını kurtarması bakımından izleyici için şaşırtıcı bir sahnedir. Çünkü bir insanın hayatını kurtarmak yapılabilecek en insani davranışlardan biridir. Bu noktada Roy, daha önceki sahnede Tyrell'ın replikantlar için söylediği "*insandan daha insan*" sözünün hakkını veren bir davranışta bulunmuştur. Bütün bu olanlar sadece izleyiciyi değil, aynı zamanda yukarıdaki fotoğrafta da görüldüğü üzere Deckard'ı da hayli şaşırtmıştır. Ayrıca Roy'un söyledikleri ("*Öyle şeyler gördüm ki, siz insanlar inanamazdınız…*") bir replikantın ne kadar duygu içerikli bir bakış açısına sahip olduğunu göstermesi bakımında da bir replikant ile insan arasındaki başka bir deyişle hipergerçek ile gerçek arasındaki sınırın nasıl ortadan kalktığını göstermektedir.

Blade Runner'daki 3. sahne (109.05-112.20) aynı zamanda filmin de son sahnesidir ve bu sahnede aslında Deckard'ın da kendisini insan zanneden bir replikant olduğu anlaşılır. Çünkü filmin önceki sahnelerinde Deckard hayalinde tek boynuzlu bir at görür ve bu son sahnede Deckard'dan aşık olduğu kaçak bir replikant olan Rachael'ı da öldürmesi beklenirken, o Rachael ile kaçma kararı alır. Ancak tam onlar kaçarken Deckard, evinin kapısının önünde tek boynuzlu bir at figürü bulur. Bu figür film boyunca sahnelerin durumuna göre çeşitli figürler yapan polis memuru Gaff tarafından konmuştur. Bu bağlamda hem gerçekte olmayan tek boynuzlu at figürünün Deckard'ın kapısının önüne konması ve onu sürekli takip eden Gaff tarafından Rachael ile kaçarken engellenmemesi hem de Gaff'in bir önceki sahnede Roy'un ölümünün ardından söylediği sözler, (*"Yaşamayacak olması çok yazık. Ama zaten kim yaşıyor ki?"*) filmde Deckard'ın da kendini insan zanneden bir replikant olduğunun en büyük kanıtıdır. Zira Deckard at figürünü gördüğünde aklına Gaff'in bir önceki sahnede söylediği sözler gelmektedir. Sahneye ilişkin fotoğraflara aşağıda yer verilmiştir.



Fotoğraf 156, 157, 158: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (1.51.52, 1.51.56, 1.52.18)

Gaff: Yaşamayacak olması çok yazık. Ama zaten kim yaşıyor ki?

Bu sahneye kadar Deckard filmde bir insan, replikantların peşine düşen bir Blade Runner olarak karşımıza çıkar. Ancak aynı zamanda filmin son sahnesi olan bu sahnede verilen sembolik anlamlarla Deckard'ın da bir replikant olduğu ve tıpkı Rachael gibi kendisinin bir replikant olduğunu bilmediği anlaşılır. Bu bağlamda Rachael gibi Deckard da simülasyonun mükemmel bir örneğini oluşturmakta, gerçek ile hipergerçek arasındaki ayrımın yok olduğu bir konumda yer almaktadır. Ayrıca bunun son sahnede yer alması izleyiciyi film boyunca Deckard'ın insan olduğuna inandırarak, onların da hipergerçeği gerçek olarak algılamasına neden olmuştur. Bununla birlikte, Deckard'ın kendisini insan zanneden bir replikant olması, izleyiciye film boyunca bir insan gibi gösterilmesi ve polis memeru Gaff'in Roy'un ölümünün ardından söylediği sözler (*"Yaşamayacak olması çok*

yazık. Ama zaten kim yaşıyor ki?") çok daha derin bir noktaya dikkat çekmektedir. Bu nokta filmdeki herkesin aslında birer replikant olma olasılığıdır. Bu noktada sinemanın gerçekliği yeniden inşa edebilme yeteneğine sahip olduğunu (Comolli ve Narboni, 2019) dikkate aldığımızda, Blade Runner'ın geleceğe ilişkin bir post insan temsili sunduğunu söyleyebiliriz.

"Robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması alt temasına ilişkin bulguların saptandığı üçüncü film Blade Runner 2049'dur. Bu alt tema filmde toplamda 9 sahnede geçmekle birlikte, çalışma kapsamında yalnızca bu sahnelerden 2 tanesi analiz edilmiştir. Bu sahnelerin analizleri aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.

1. sahne (23.29-26.37) Blade Runner filmindeki Rachael karakteri ile ilişkilidir. Bu sahnede K'nin Sapper'ı öldürdükten sonra evinin önünde gömülü halde bulduğu sandığın içindeki kemiklerin analiz edilmesiyle bu kemiklerin bir replikanta ait olduğu ve bu replikantın doğum yaparken öldüğü anlaşılır. Bu replikant Rachael'dır. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog aşağıda verilmiştir.



Fotoğraf 159: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (24.33)

Coco: Kutun Sapper Morton'a zimmetli bir sandık yaratıcı şekilde bir tabuta dönüştürülmüş: Bir kutu dolusu kemik. Hiçbir şey yok, sadece saç. Toprak örnekleri kadının 30 senedir gömülü olduğunu gösteriyor. Kemiklerin hepsi çıkarılmış, temizlenmiş,özenle yerleştirilmiş.
Görevli: Ölüm Sebebi Coco?
Coco: Kırık yok, travma izi yok, yalnız kalça kemiği boyunca bir çatlak. Dar bir doğum kanalı, bebek sıkışmış olmalı.
Hanımefendi: Hamile miymiş?
K: Yani onu öldürmedi?
Coco: Doğururken ölmüş.
(...)
(K'nnin analiz sırasında ekranda kemiklerde bir replikantta olan seri imalat numarası görür ve herkes bir anda şaşırır.)
Hanımefendi: Bu mümkün değil.

Rachael'in hamile kalma özelliği ikinci film olan Blade Runner 2049'da görülür. Bu özellik bir kez daha Rachael'i simülasyonun mükemmel bir örneği yapmaktadır. Bu noktada bir replikant olarak Rachael'in tıpkı gerçek bir kadın gibi doğum yapabilmesi replikantların insanların yerini almasının en önemli göstergelerinden biridir. Ayrıca bir replikanttan doğan bir çocuk sayborg ile insan arasındaki sınırı giderek yok etmekte ve böylece gerçekliğin nerede bitip nerede başladığı belirsizleşmektedir.

2. sahnede (123.20-128.38) replikantların lideri olan Freysa, K'ye bir replikantın bir bebek dünyaya getirebilmesinin bir replikantın kendisinin efendisi olabilmesine olanak sağladığını vurgular. Buna göre replikantlar Freysa liderliğinde bir özgürleşme hareketi başlatmak adına bir ordu kurmaktadırlar. Freysa'nın bu ordunun başına geçmesini istediği kişi ise Rachael'ın kızıdır.



Fotoğraf 159, 160: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Robotların (Androidlerin ve Replikantların) İnsanların Yerini Alması (2.04.23, 2.06.09)

(...)
Marietti: Bu Freysa. Sapper ile beraber Calantha'da savaştı.
K: Seni tanıdım. Çocuğu saklaması için ona yardım ettin mi?
Freysa: Oradaydım. Bir mucizeye tanıklık ettim.
(Freysa cebinden bir fotoğraf çıkarır)
Freysa: Bana bakıp ağlayan mükemmel küçük bir yüz. Yıldırım kadar kızgın.
(Freysa fotoğrafı K'ye verir.)
K: Onunla mıydın? Rachael?
Freysa: Ölürken onu tuttum. Çocuğu sakladık ve sırrımızı saklamak için yemin ettik. O yüzden Sapper onu öldürmene izin verdi. O bebeğin anlamının basit kölelerden fazlası olduğumuz olduğunu biliyordum. Eğer birimizden bir bebek gelebiliyorsa kendimizin efendisiyiz.
Marietti: İnsanlardan daha insan.
Freysa: Bir devrim geliyor. Ve bir ordu kuruyoruz. Halkımızı özgürleştirmek istiyorum.
(Pek çok replikant Freysa'nın arkasında toplanır.)
Freysa: Özgürleşmek istiyorsan bize katıl.
(Freysa K'nın eline bir silah tutuşturur.)
Freysa: Deckard'ın, Sapper'ın, senin, benim yaklaşan fırtınanın yanında hayatlarımızın bir anlamı yok. Doğru amaç için ölmek yapabileceğimiz en insanca şey. Wallace'a Deckard'ı sen verdin. Deckard'ın da beni vermesine engel olmalısın.

Deckard'ı öldürmek zorundasın. Deckard sadece bebeğinin güvende olmasını istedi. Ve kız güvende.
(...)

Bu sahne Blade Runner'dan itibaren replikantların geldiği aşamayı göstermektedir. İnsanların yerine köle emeği olarak kullanılmak için üretilen replikantların tıpkı insanların haklarını aramak, özgürlüklerine kavuşmak için örgütlü bir şekilde bir araya gelerek düzenli ordular kurması gibi replikantlar da kendi haklarını korumak için bir hareket başlatmaktadır. Blade Runner 2049'da artan replikant sayısını ve bu replikantların fiziksel olarak insanlardan daha güçlü olduğunu dikkate aldığımızda, bu sahne bir bakıma gelecekte insanlar ve sayborglar arasında çetin bir mücadele olma olasılığını işaret etmektedir.

Robotların (androidlerin ve replikantların) insanların yerini alması alt teması kapsamında üç filmde (Westworld, Blade Runner ve Blade Runner 2049) analiz edilen sahneler göstermektedir ki, robotlar filmlerin çekildikleri yılların teknolojik olanaklarına göre zaman içerisinde android düzeyinden replikant düzeyine çıkmışlardır. Başka bir ifadeyle, fiziksel, psikolojik ve sosyal olarak insanlara daha fazla benzemeye başlamışlar ve böylece insanların yerini alır hale gelmişlerdir. Bu bağlamda, bu filmler bir anlamda gelişen teknoloji üzerinden geleceğin dünyasında robotların insanların yerini aldığı hipergerçek bir kurgu inşası ile izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Dolayısıyla günümüzde robotların ne kadar insansı özellikler sergiledikleri düşünüldüğünde, bu filmlerin geleceğin teknolojik yapılanmasına giden yolda izleyicinin hipergerçek kurgudan gerçeğe geçişi noktasında bir köprü görevini yerine getirdiğini söyleyebiliriz.

4.3.3.2. Sanal Oyuncunun Gerçek Oyuncunun Yerini Alması

"Sanal oyuncunun gerçek oyuncunun yerini alması" alt temasına ilişkin bulgular Simone filminde saptanmıştır. Filmin ana teması sanal bir oyuncu olan Simone'un gerçek bir oyuncunun yapabildiği her şeyi dijital ortamda yapabilmesine dayandığından bu alt tema filmin tamamına hâkim olmakla birlikte, spesifik olarak 31 sahnede geçmektedir. Çalışma kapsamında bu sahnelerden öne çıkan 3 sahnenin analizine yer verilmiştir. Bu sahnelerin analizleri şu şekildedir:

1. sahnede (09.16-13.04) sanal bir oyuncu tasarlayan bilgisayar mühendisi Hank, yönetmen Viktor Transky ile tanışarak ona yarattığı sanal oyuncudan bahseder. Kendisinin tekniği ile Viktor'un sanatsal bakış açısının birleşimini sanat ve bilimin

birleşimi olarak yorumlayıp, adeta artık sanal oyuncu devrinin başlayacağının filmdeki ilk işaretini verir.


Fotoğraf 162: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Sanal Oyuncunun Gerçek Oyuncunun Yerini Alması (11.38)

Hank: Bay Taransky.
(…)
Hank: Başardım! Başardım! Deriyi yerleştirdim, saçı yerleştirdim. Her parçasını yapmayı başardım.
(…)
Viktor: Lütfen bayım. Sizi tanımıyorum. Nereden geldiğinizi bilmiyorum.
Hank: Benim!
(Hank şapkasını ve gözlüğünü çıkarır. Tek gözü sargı ile kapalıdır.)
Hank: Bay Taranksy beni hatırlamıyor musunuz? "Sinemanın Geleceği" San Jose'deki konferanstaydım. Hatırladınız mı? Hank. Hank Alone. Temel konuşmacılardan biriydim. Konuşmamı hatırlamanız gerekiyor. "İnsanlara kimin ihtiyacı var?"
(…)
Hank: Üzülme. Çünkü buna değdi. Onu görmelisiniz.
Viktor: Onlardan çok gördüm.
Hank: Böylesini değil.
Viktor: (…) Pekala sen bir "syn-tezbiyen"den, bir sanal aktörden bahsediyorsun.
Hank: Şimdi onlar san-tör diyoruz.
Viktor: San-tör mü? Bana et gerek.
Hank: Et güçsüzdür.
Viktor: Buna olanak yok.
Hank: Evet var. Benim yeni bilgisayar kodumla yapılabilir. Siz ve ben bunu birlikte yapabiliriz.
Viktor: Ben bilgisayarlar hakkında hiçbir şey bilmem.
Hank: İşte bu yüzden bu kadar mükemmelsiniz Bay Taranksy. Sizde bende olmayan bir şey var.
Viktor: Neymiş o?
Hank: Bir göz. Performans için bir göz. Gerçeği gördüğünüz zaman hemen anlıyorsunuz. Biliyorum. Demek istediğim filmlerinizi gördüm. Filmlerinize bayılıyorum.
(…)
Hank: İşinizin her karesini gördüm. Benim vizyonumu artistik dürüstlükle gerçekleştirebilecek tek film yapımcısı sizsiniz. Siz ve ben, sanat ve bilim. Bizimkisi mükemmel evlilik.
(…)

Bu sahnede dijital teknoloji üzerinden sanat ve bilimin sinema alanında nasıl bir araya gelebileceği ele alınmaktadır. Bu bir araya gelişin amacı ise sanal oyuncu yaratmaktır. Bir tarafta Monaco'ya göre bilgisayar teknolojisi bağlamında sayısallaştırılan sesler, görüntüler, metinler (Monaco, 2002: 133) diğer tarafta bir yönetmenin gözüyle bütün bunların adeta bir ahenk içinde uyumu. Bu noktada bir hipergerçek olarak Simone'nun gerçek bir oyuncunun yerini almasında aslında sadece teknolojinin değil, bu teknolojinin sanatsal bir bakış açısı ile sunulmasının da katkısı olduğunu söyleyebiliriz.

2.sahnede (20.46-26.46) Viktor ile Hank'in görüşmesinin üzerinden dokuz ay geçmiş ve Viktor adeta bir bebeğin dokuz ay sonrasındaki doğumu gibi Hank'in ona bıraktığı bilgisayar programından Simone adlı sanal oyuncuyu yaratmıştır. Simone bilgisayar programları aracılığıyla tıpkı gerçek bir oyuncu gibi ilk filminde oynamış, herkes onun gerçek bir oyuncu olduğunu zannetmiş ve Simone büyük bir hayran kitlesine sahip olmuştur. Bu bağlamda Viktor 2. sahnede Simone ile kendi kendine konuşurken onun yeni dijital çağa uygun dijital bir yıldız olduğundan başka bir deyişle sanal bir oyuncu olarak gerçek bir oyuncunun yerini aldığından bahsetmektedir.



Fotoğraf 163, 164: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Sanal Oyuncunun Gerçek Oyuncunun Yerini (22.47, 24.06)

Viktor: Günaydın Simone.
(Viktor Mimik tuşuna basar ve mikrofona "Günaydın Bay Taransky" der. Onun üzerine Bilgisayar ekranından Simone da gülümseyerek aynı sözü tekrarlar. Böylece Simone hep Viktor'un söylediği sözleri tekrarlar.)
Simone: Günaydın Bay Taransky.
Viktor: Simone, sayısallaştırılmış/dijitalleştirilmiş bir yıldız. Bu ne demek biliyor musun? Yeni bir boyuta ayak bastık. Sahtekarlığı yaratma yeteneğimiz artık onu fark etme yeteneğimizi aştı.
Simone: Ben gerçeğin ölümüyüm. Ben gerçeğin ölümüyüm. Gerçeğin ölümü.
(...)
Simone: Nasıl görünüyorum?
Viktor: Mükemmel. Mükemmel Simone. Mükemmel.
(...)
(Viktor mikrofona konuşur.)
Simone: Beni siz yarattınız.
Viktor: Ben sadece bir başkasının rüyasını hayata geçirdim.

Simone: Bay Taransky, ikimiz de siz olmasaydınız bir hiç olacağımı biliyoruz. Ben sadece bir bilgisayar koduydum. Birlerden ve sıfırlardan ibarettim. Bir hiçtim.
Viktor: Pekala… Bu doğru kendimi övmek istemiyorum ama…
Simone: Benimle ilgili gerçeği açıklayacak mısınız Bay Taransky?
Viktor: Elbette seninle ilgili gerçeği söyleyeceğim. Neden söylemeyeyim? Tabi Hank'in trajik ölümüyle sırrı onunla gömüldü.
(Bu sırada gazetede Hank'in ölüm haberini görürüz.)
Viktor: Bu klasik bir dava. Teknolojinin bir sanatçı araması. Dürüst biri. Vizyonu olan biri. Et ve kanı olan… bu mantıksız bağımlılığın ötesini görebilen biri. Gerçek bir aktörün fiyatının yüksek olduğunu ve sahte bir aktörün maliyetinin düşük olduğunu gören biri. Sistemin işleyiş biçiminin sahte aktörün lehine olduğunu gören biri. Eğer bir performans mükemmel ise aktörün gerçek mi sahte mi olduğunun bir önemi olmadığını gören biri. Bu arada gerçek nedir ki artık? Bugünlerde çoğu aktöre sayısal/dijital olarak müdahale ediliyor. Bu gri bir bölge. Tek somut gerçek olan şey, iş. Seninle ilgili gerçeği ikinci filminden sonra söyleyeceğim.
(…)

Baldwin'e göre sanal gerçeklik konuşabilseydi tam olarak söyleyeceği şey şu cümledir: "Ben gerçeğin ölümüyüm" (Baldwin, 2015b: 94). Bu sahnede dikkat çeken nokta da Simone'nun "*ben gerçeğin ölümüyüm*" şeklindeki ifadesidir. Sanal bir aktör olarak izleyiciye bir hipergerçeklik sunan Simone yarattığı gerçeklik etkisi ile adeta gerçekliğin ölümüne yol açmıştır. Buna göre Simone söz konusu olduğunda onu izleyenler açısından Baudrillard (2012)'ın simülasyon kuramında ifade ettiği gibi gerçek ile hipergerçek arasında bir ayrım kalmamıştır. Zira, yönetmen Viktor Taransky de önemli olanın performans olduğunu söyleyerek, aktörün gerçek mi sahte mi olduğunun önemi olmadığını belirtir. Bununla birlikte, Viktor zaten gerçeğin artık söz konusu olmadığını, teknoloji aracılığıyla her şeye müdahale edilerek her şeyin bir anlamda yapaylaştığını belirtmektedir. Zira Monaco'ya göre her şey artık bir bellek kapasitesi, işlemci hızı, iletişim bant genişliği birtakım teknik unsurlarla ilgili olduğu için sanal dünyada fiziksel sınırlar yok olmaktadır (Monaco, 2002: 133). Dijital görüntü aracılığıyla fiziksel bir varlık olmaksızın algoritma ile hiçbir şeye gereksinim duymadan bir şeyler temsil edilebilmektedir. Dolayısıyla görüntünün fiziksel bir varlığa ait olup olmadığı bilinmemektedir. Bu bağlamda dijitalleşme tıpkı Simone filminde olduğu gibi sinemanın gerçeklikle olan ilişkisini değiştirmiş, (Casetti, 2011: 95) bir bilgisayar kodundan ibaret olan Simone gerçek bir oyuncu zannedilmiştir.

Simone'nun giderek parlayışı bir süre sonra Viktor'u gölgede bırakır. Bu durumdan rahatsız olan Viktor, Simone'u yok ederek, onun öldüğünü söyler. Ancak 3. sahnede (97.53-100.33) Simone'un gerçek bir oyuncu olduğunu zanneden polisler Viktor'u

suçladıklarında, Viktor, polisleri bir türlü Simone'nun gerçek bir oyuncu olmadığına ikna edemez.


Fotoğraf 165, 166: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Sanal Oyuncunun Gerçek Oyuncunun Yerini (98.10, 98.20)

> *Polis 1: Beni affedin Bay Taransky. Sadece anlamaya çalışıyorum. Şimdi bütün bu filmler, bütün televizyon programları, dergi kapakları, internet söyleşileri ve reklam fotoğrafları, çocukluk fotoğraflarının tamamı hepsi sahte, öyle mi? (fotoğrafları göstererek) Bu sahte mi? Bu sahte mi? Sahte, sahte, sahte, sahte, sahte. Hepsi sahte mi?*
> *Viktor: Evet. Çok iyi anlamışsınız. Sahtekarlık yaptığımı itiraf ederim ama cinayet işlemedim.*
> *Polis 1: Peki dünya çapında milyonlarca üyesi olan fan kulüp de mi sahteydi?*
> *Viktor: Hayır, hayır. Fan kulübü gerçek. Sadece taptıkları varlık bir bilgisayar kodu. Birler ve sıfırlar.*
> *Polis 1: Simone'u öldürmüş olamazsınız çünkü Simone diye biri yok.*
> *Viktor: Evet, kesinlikle.*
> *Polis 1: Ve şu Hank Alone. Sürekli bahsedip durduğunuz şu adam. Başarısız olarak bilinen bu adam da tesadüfen ölü. Şimdi, belki de Simone'u yaratmanıza yardımcı olan bu adamın kendisi de bir icattır.*
> *Viktor: Oh, hayır, hayır. (Bağırarak ayağa kalkar ve Simone'un adının yazılı olduğu dergi kapaklarından birini alır.) Bütün bunlar çok çılgınca! Simone diye biri yok. Bakın, adı bile sahte. Adı Simone değil. Adı "Sim…One", gördünüz mü? "Simulation One" (Viktor kapağı ismin orta yerinden yırtar.) O bir bilgisayar kodu. (Yırtılan kapağı başka bir polis alır ve kapağa bakarak)*
> *Polis 2: Ondan gerçekten nefret ediyordunuz değil mi?*
> *(…)*

Bu sahne ön planda Simone'nun sanal gerçekliğinin gerçekliği öldürdüğünü gösterirken, arka planda aslında kendi yaratıcısı olan yönetmen Viktor Taransky'i de öldürdüğünü göstermektedir. Sanal gerçekliğin amacı gerçeklik kavramımızı değiştirip, dünyayı yeni baştan kurmaktır. Gerçek yaşamın sınırlarından kurtularak, sanal bir yaşama geçişi sağlayan ise dijital imaj teknolojileridir (Robins, 2013). Bu noktada dijital bir imaj teknolojisinden ibaret olan Simone ile görüntü ön plana çıkmış, gerçeklik halini almıştır. Ortaya çıkan imajın ve görüntünün popülaritesi onu yaratıcısını da geri planda bırakmıştır. Diğer taraftan insanların Simone'un gerçek bir insan olduğunu kabullenmemeleri gerçekliğin insanların gözünde görüntüden ibaret olduğunun da bir göstergesidir.

4.3.3.3. Hologramların Yalnız Robotların Sevgilisi Olması

"Geleceğin inşası: hipergerçeklik" teması kapsamında saptanan üçüncü alt tema "hologramların yalnız replikantların sevgilisi olması" alt temasıdır ve bu alt temaya ilişkin bulgular yalnızca Blade Runner 2049'da toplam 12 sahnede saptanmıştır. Bu sahnelerden ise öne çıkan 3 tanesinin analizi yapılmıştır. Bu sahnelerin analizleri ayrıntılı olarak aşağıda verilmiştir.

1. sahnede (16.21-20.18) bir replikant olan K'nin Joi adında bir kadının bedensel olarak holografik bir simülasyonundan ibaret olan, ancak tıpkı gerçek bir insan gibi duygu ve düşüncelere sahip holografik sevgilisi görülür. Ancak izleyicinin Joi ile tanışması Joi'nin görüntüsü ile değil, konuşmaları ile olur. Sahnede yalnızca sesini duyduğumuz Joi ile K'nin konuşmaları Joi'nin henüz hologram olduğunu bilmeyen izleyici açısından iki "gerçek" sevgilinin konuşması olarak anlaşılmaktadır, ta ki Joi'nin mutfaktan çıkan holografik bedeni görülene kadar. Sahneye ilişkin fotoğraflar ve diyalog şu şekildedir:



Fotoğraf 167, 168, 169, 170: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Hologramların Yalnız Robotların Sevgilisi Olması (18.00, 18.45, 18.51, 19.32)

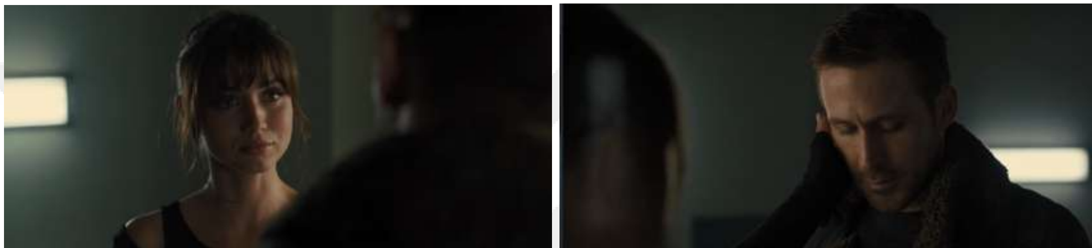
Joi: K geldiğini duymadım. Erkencisin.
K: Sonra mı geleyim?
Joi: Git temizlen hadi.
K: Peki efendim.
Joi: Toplantı nasıl geçti?
K: Her zamanki gibi. Senin günün nasıldı?
Joi: Çok sıkılıyorum.
K: İşte bir kaza geçirdim. Galiba gömleğimi mahvettim.
Joi: Ben hallederim. Bi bakayım.
K: Bana bir içki lazım. Önce içmek ister misin?
Joi: Tamam. Bana da koy olur mu?
(K içki şişesi ve elinde iki bardak ile gelir.)
Joi: Yeni bir tarifi deniyorum. Biraz daha pratik yapmam lazım.
K: Çok abartma.
Joi: Daha fazla terbiye etmeliydim. Umarım kuru olmaz.
(K iki bardağa da içki koyar. Bardağın birini alır, diğeri ile tokuşturur ve içer)
(Fonda bir müzik çalmaktadır)

Joi: Bu şarkıyı Reprise Plak Şirketi'nin 1966'da yayınladığını biliyor muydun? Listelerde bir numaraydı.
(K bu arada az önce doldurduğu ikinci bardağı da içer.)
Joi: Az kaldı. Son rötuşları hallediyorum. Tamam, hazır. Umarım beğeneceksin.
K: Abartma demiştim.
(Bu sırada tavandaki bir cihaz çalışır ve bir hologramdan ibaret olan Joi'yi görünür kılar. Joi üzerinde önlük domestik bir ev kadını kılığında, elinde yine bir hologram olan yemek dolu bir tabakla gelir.)
(…)
K: Tatlım, çok güzel.
(K ağzına bir sigara alır.)
Joi: Uzat ayaklarını.
(K ayaklarını uzatır.)
Joi: Rahatla.
(Joi parmağının ucunu sigaranın ucuna dokundurur ve sigara yanar. K sigarasının dumanını üfledikçe Joi'nin holografik bedeni dalgalanır. Joi K'nın karşısına oturur ve K'nın gözlerine bakar.)
Joi: Zor bir gündü, öyle mi?
K: Zor gündü.
(…)
Joi: Hadi dans edelim.
K: Dans etmek mi istiyorsun, yoksa hediyeni mi açmak?
(Joi bir önceki haline geri döner)
Joi: Ne hediyesi?
(K eline bir paket alır.)
K: Bu.
Joi: Neyi kutluyoruz?
(K paketi açar.)
K: Diyelim ki yıl dönümümüz?
Joi: Öyle mi?
K: Hayır, ama öyle diyelim. Olur mu?
(K paketin içinden çıkan kutuyu açar. Bu bir yayıcıdır.)
K: Mutlu yıl dönümleri.
Joi: Bu bir yayıcı.
(K, yayıcıyı duvardaki antenin içine yerleştirir ve ekranda "YAYICI ALGILANDI. BAĞLAN" yazısı belirir. Bu yayıcı sayesinde Joi artık tavandaki cihaza bağlı kalmayacak, K'nın yayıcıyı açtığı her yerde olabilecektir. K yayıcıyı açar ve Joi istediği gibi evde dolaşır ve çok mutlu olur.)
Joi: Teşekkür ederim.
K: Tatlım, artık dünyanın neresine istersen gidebilirsin. İlk nereye gitmek istiyorsun?

Bu sahnenin en önemli noktalarından birisi kurgusudur. Sahnede Joi'nin bedenini görmeden önce konuşmalarını duyarız. Bu konuşmaları gerçek bir kadının konuşmalarından ayırt etmek mümkün değildir. Bu bağlamda biraz sonra karşısına gerçek bir kadın yerine holografik bir bedenin çıkacağını bilmeyen izleyici bir hipergerçeklik ile baş başa kalır. Joi'nin holografik bedeninin görülmesinin ardından ise izleyici Joi'nin sanallığının farkına varır, ancak sahnenin bundan sonraki kısmında başka bir hipergerçeklik alanı başlar. Bu hipergerçeklik alanında yer alan ise izleyici değil, K'dir. Zira sahnenin devamında Joi'nin her ne kadar bir hologramdan ibaret olsa da K'nin

üzerinde yarattığı duyguların gerçek olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Joi gerçek bir sevgilinin simülasyonunu sunmaktadır. Bunun en dikkat çeken örneklerinden biri K ile Joi'nin tıpkı gerçek sevgililer gibi yıl dönümlerini kutlamalarıdır.

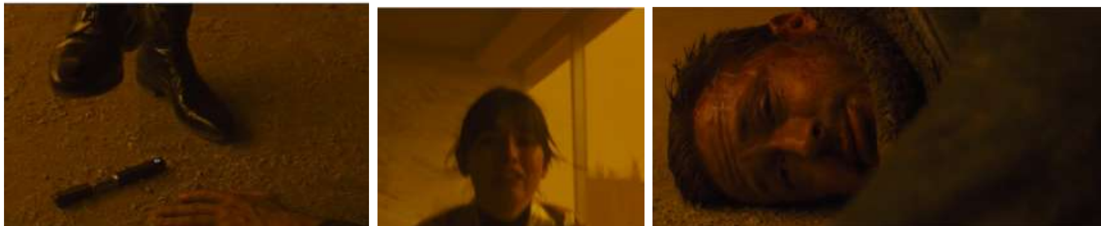
Aynı alt temanın Blade Runner 2049'da görüldüğü 2. sahnede (92.38-94.04) kendisinin Rachael'in çocuğu olduğunu zanneden K, kaçak bir replikant konumuna düşmüş ve kendisinin insan mı replikant mı olduğunu öğrenmek için Deckard'ın peşine düşmeye karar vermiştir. Joi ise onu bu yolculukta yalnız bırakmak istemez ve ölümü bile göze alarak K ile birlikte gider.



Fotoğraf 171, 172: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Hologramların Yalnız Robotların Sevgilisi Olması (1.33.19, 1.33.34)

K: Yakında peşime düşecekler.
(K evden çıkmak için hazırlanmaktadır.)
Joi: Seninle geliyorum. Ama böyle değil. Seni aramaya gelirlerse tüm hafızama bakabilirler. Beni konsoldan silmen lazım. Hediyem. Beni oraya koy.
K: Bunu yapamam. Şöyle düşün: Buna bir şey olursa her şey biter. Gidersin.
Joi: Evet. Gerçek bir kız gibi… Lütfen. Joe lütfen. Bunu istiyorum. Ama kendi başıma yapamam.
(K konsoldan Joi'yi siler.)
Joi: (Tam kaybolurken) Anteni kır.
(K anteni kırar.)

3.sahnede ise ise K Deckard ile birlikte iken Luv ve ekibi onları bulur ve Luv Joi'nin bağlı olduğu yayıcıyı kırarak onu yok eder. Ancak Joi ölürken tıpkı gerçekten seven bir kadın gibi K'yi sevdiğini söylemektedir.



Fotoğraf 173, 175, 175: Geleceğin İnşası: Hipergerçeklik: Hologramların Yalnız Robotların Sevgilisi Olması (2.00.47, 2.00.52, 2.00.53)

Joi: Umarım ürünümüzden memnun kalmışsınızdır.
Joi: (K'ye) Seni seviyorum.
(Luv yayıcının üzerine basar ve Joi kaybolur.)

Blade Runner ve Blade Runner 2049 filmlerindeki replikantlar simülasyonun mükemmel örnekleridir. Diğer taraftan bu üç sahnede karşımıza çıkan Joi isimli holografik sevgili ise Shanahan (2020)'a göre ikinci türden bir simülasyonun örneğidir. Ancak özellikle 2. sahnede Joi'nin yaptığı "*gerçek bir kız*" gibi vurgusu bir taraftan Joi'nin tıpkı gerçekten seven bir kadın gibi yaptığı fedakarlıkları gösterirken, diğer taraftan da bu fedakarlığın karşısında K'ye yaşattığı duyguların gerçekliğinin ne kadar kuvvetli olduğunu vurgulamaktadır. Bu bakımdan her ne kadar replikantlar gibi gerçek bir bedene sahip olmasalar da, hologramlar da gerçek insanın bir simülasyonudur. Öyle ki Joi ölürken bile K'yi düşünmekte ve onu sevdiğini söylemektedir. Ancak burada dikkat çekilmesi gereken önemli bir nokta hologramın aslında yapay zekânın bir ürünü olduğu ve müşteri memnuniyetini sağlamak için tasarlandığıdır. Dolayısıyla, Joi aslında tam da programlandığı gibi hareket etmektedir. Zira Joi'nin reklam sloganı "*Joi, duymak istediğiniz her şey, görmek istediğiniz her şey*" şeklindedir. Bu bağlamda kapitalist sistem replikantları bir köle emeği olarak insanın simülasyonu şeklinde sunarken, holografik sevgilileri de yalnız replikantların duygusal gereksinimlerini karşılayan adeta postmodern bir ürün, bir simülasyon olarak sunmaktadır.

SONUÇ

Yirminci yüzyılın başlarında henüz emekleme döneminde olan sinemanın etkili anlatım yollarını keşfederek, Birinci Dünya Savaşı'nın ardından oluşturduğu üretim ve pazarlama yöntemleri ile tüm dünyadaki sinema seyircisine sahip olan Hollywood, her yaştan, her kültürden, her ulustan insanlara hitap eden yaklaşık yüz yıllık bir sistemdir (Topçu, 2010: 7). Günümüzde neredeyse dünya kültürünün homojenleştirilmesinde en önemli kurumsal yapılardan biri Hollywood'tur. Çünkü Hollywood, filmlerini diğer ülkelerin erişemeyeceği yüksek bütçelerle ve son derece gelişmiş bir teknolojiyi kullanarak üretmektedir. Hollywood, ürettiği filmlerin kopyalarını dünyanın bütün ülkelerine göndererek aynı filmlerin dünyanın her yerinde gösterime girmesini sağlamaktadır (Yaylagül, 2010: 18). Dolayısıyla Hollywood sahip olduğu olanaklar bakımından diğer ulusal sinemaların çok daha üstünde bir etkileme gücüne sahiptir. Bu bağlamda bu çalışmada bilgisayarlaşmanın, robotlaşmanın, yapay zekânın temellerini oluşturduğu teknoloji toplumunda başka bir ifadeyle postmodern çağda sinemanın ideolojik işlevleri postmodern Hollywood film örnekleri (Westworld, Blade Runner, Truman Show, Simone, Blade Runner 2049) üzerinden görsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmektedir. Çalışma kapsamında analizi yapılan film örneklerinin Hollywood filmlerinden seçilmesinin temel nedeni ise gelişmiş teknolojik olanaklara ve yüksek bütçelere sahip Hollywood'un etki alanının diğer ulusal sinemalara göre çok daha geniş olması, filmlerinin aynı anda tüm dünyada yayılıp, milyonlarca izleyiciye ulaşabilmesidir.

Çalışma kapsamında elde edilen bulgular üç ana tema altında toplanmıştır. Bunlardan ilki üretim sürecine ilişkin temalardır. Üretim sürecine ilişkin temalar kapsamında öncelikle robotların insan işgücünün yerini aldığı tespit edilmiştir. "Robot" çok genel bir kavram olup, hem zaman içerisinde çeşitli evrelerden geçmiş hem de çalışma kapsamında bir anlamda çatı bir kavram olarak kullanılmıştır. Buna göre, filmlerde robot başlığı altında androidlerin, replikantların ve sanal oyuncunun insanların yerini aldığı görülmektedir. Robotların özellikle işgücü bağlamında insanların yerini alması konusu literatürde "*teknolojik işsizlik*" (Iavanov, 2017; Feldman, 2013; Loi, 2015; Danaher, 2015; Wals, 2018, Pol ve Reveley, 2017) kavramı ile ifade edilmektedir. Yapılan çalışmalarda robotlaşmanın teknolojik işsizlik konusunda önemli endişeler uyandırdığı ve bu

bağlamda çalışanların ücretleri ve işlerinin geleceği ile ilgili kaygılandıkları görülmüştür. Acemoğlu ve Restrope (2020)'nin çalışmasında robot teknolojisinin yirmi yılda uzmanların beklediği gibi ilerlemesi halinde robotların gelecekteki toplam etkilerinin daha büyük olabileceği belirtilmektedir. Zira Uluslararası Robotik Federasyonun (2021) açıkladığı verilere göre 2017 yılına kadar robotlaşma kademeli olarak artmıştır. Bu kapsamda 2005-2008 yılları arasında ortalama 115.000 robot satılırken, 2009 yılında küresel ve ekonomik kriz ile birlikte bu sayı 60.000'e düşmüştür. 2010 yılında ise yatırımlar tekrar artarak robot kurulumları 120.000'e yükselmiştir. 2015 yılına kadar yıllık robot kurulumları iki katından fazla artarak neredeyse 254.000'e ulaşmış, 2016 yılında ise yıllık 300.000 kurulum sayısı aşılmıştır. 2017 yılında robot kurulumlarının sayısı yaklaşık 400.000 iken, 2018'de 400.000 de aşılmıştır. Bu bağlamda ekonomik ve finansal krizler olmadığı müddetçe robotlaşmanın hız kesmeden kademeli olarak arttığını ve buna bağlı olarak da teknolojik işsizliğin artabileceğini söyleyebiliriz (https://ifr.org/img/worldrobotics/Executive_Summary_WR_Industrial_Robots_2021.pdf)

Bunun en belirgin örneklerinden biri Çin'de bulunan Apple ve Samsung'a üretim yapan Foxconn Şirketi'nde yaşanmıştır. Foxconn Şirketi 60.000 çalışanını işten çıkararak, onların yerine robotları almıştır. Böylece çalışan sayısını 110.000'den 50.000'e düşüren şirket, daha önce çalışanları tarafından yapılan ve tekrara dayanan işleri robotlar aracılığıyla gerçekleştirirken, eğitimli çalışanları üretim sürecinde araştırma, geliştirme, süreç ve kalite kontrolü gibi alanlara yönlendirmiştir (https://www.bbc.com/turkce/haberler/2016/05/160525_foxconn_robot).

Robot teknolojisi sadece imalât sektöründe değil, farklı alanlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Bu alanlardan biri de hukuktur. Buna göre, Amerikalı Baker Hostetler Avukatlık Bürosu, IBM tarafından yapay zekâ aracılığıyla geliştirilen robot avukat Ross'u icra ve iflas alanında avukatlık yapmak üzere işe almıştır. Baker Hostetler Yönetim Kurulu Başkanı Steve Kestner, Ross'un kendilerini daha verimli hale getirdiğini, onunla birlikte maliyetleri azaltarak daha sağlıklı sonuçlar elde ettiklerini belirtmektedir (https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/sadik-gultekin/avukat-ross-2526069). Amerika'daki robot avukat Ross'un bir benzeri olarak İngiltere'de UCL Üniversitesi ile Sheffield Üniversitesi'ndeki bilgisayar mühendisleri tarafından geliştirilen robot yargıç, davaları yasal ve ahlaki boyutlarıyla inceleyebilmektedir. Yapay

zekâsı olan bir bilgisayara Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi'nde görülen 584 davanın yüklenmesiyle tasarlanan robot yargıç bir insan hakkı ihlâli söz konusu olduğunda dava metinlerinde bazı ifadelerin veya bilgilerin daha sık kullanıldığını tespit etmiştir. Buna göre robot yargıç yüklenen davaların hükmüyle ilgili tahminlerde bulunmuş ve yaklaşık her beş karardan dördünü doğru tahmin etmiştir. Böylece robot yargıç aracılığıyla hak ihlâlinin yaşandığı davaların bulunmasında kolaylık sağlanabileceği düşünülmektedir (https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-37750409).

Hukuk kurumunun yanı sıra Dubai'de polis birimlerinde robotların da kullanılmaya başlanması yine robotların insan işgücünün yerini almasının başka bir örneğidir. Buna göre, Dubai Polis Birimi dünya üzerinde robot gücü ile şehrini koruyan ilk polis birimi olarak 2030 yılına kadar Dubai Polis Kuvvetleri'nin % 25'ini robot gücüne dönüştürmeyi amaçladıklarını belirtmiştir. Her biri birden fazla dil konuşabilen robotlar yüzleri tanıyabilme, halkın suç bildiriminde bulunabilmesine izin verme ve trafik cezası kesebilme gibi özelliklere sahiptir (https://www.webtekno.com/robocop-gercek-oldu-dubai-robot-polisler-kullanmaya-basliyor-h26864.html).

Robotlaşmanın günümüzdeki en belirgin örneklerinden biri de Japonya'nın Nagasaki Eyaletindeki Huis Ten Bosch adlı bir tatil tesisinde inşa edilen ve yalnızca robot çalışanlardan oluşan "Henn na" (Tuhaf/Değişen) adlı oteldir. Otelin adı, otelin deneysel ve en son teknolojiye odaklanan politikasını yansıtmaktadır. Açıldığından beri, Japonya'daki ve yurt dışındaki çeşitli medya kuruluşları oteli, personel, inşaat ve kamu hizmetleriyle ilgili masrafları azaltmak için tasarlanmış "dünyanın ilk düşük maliyetli oteli" olarak tanımlamaktadır. Guinnes Rekorlar Kitabı'na göre dünyanın ilk robot oteli olan Henn na'da girişte müşteriler Japonca konuşan android bir robot tarafından karşılanmakta, kayıtları yapılmakta ve müşterilerin bavulları yine robotlar aracılığıyla odalarına taşınmaktadır. Koridorlar ve lobi gibi ortak alanlarda temizlik yine robotlar tarafından yapılmakta ve Tulie adı verilen bir robot aracılığıyla ziyaretçiler odadaki ışığı, klimayı, televizyonu ve diğer cihazları kontrol edebilmektedirler (Reis, vd., 2020: 219-220). Ancak otel işletmesi günlük işleri yönetmesi için görevlendirilen 243 robotu robot teknolojisinde yaşanan gelişmelere ayak uyduramadıkları ve müşterilerin taleplerine yeterli ölçüde cevap veremedikleri için işten çıkarmıştır (https://www.dunyahalleri.com/japon-otel-robotlari-islerini-kaybetti/). Bu durum, bize gelişen robot teknolojisinin sadece insanların işlerini ellerinden aldığını değil, aynı

zamanda yeni teknoloji ile sürekli üretimin getirdiği geçicilik bağlamında robotların da tıpkı insanlar gibi gelişen teknolojiye ayak uyduramadıklarında işlevlerini yitirdiklerini göstermektedir.

İnsanlar ve robotlar arasındaki bir diğer benzerlik ise Batukan (2017: 25)'a göre, robotların ileride ayrı birer sınıf oluşturabilecek potansiyele sahip olmalarıdır. Bu bağlamda androidler, insanla bütünleşmiş (yarı robot/ yarı insan), robot uzuvlara sahip insan, genetik olarak yükseltilmiş insanlar olarak farklı bir sınıfta yer alabilirken, bilim kurgu filmlerinin önemli bir karakteri olan sayborglar geleceğin toplumunda ayrı bir sınıf oluşturmaya adaydır. Dolayısıyla Batukan (2017: 25) 'a göre, geleceğin toplumu transhümanizmin ve posthümanizmin edimselleşeceği bir toplum olacaktır.

Transhümanizm veya posthümanizm inşasında yapay zekâ başat bir rol oynamaktadır. Yapay zekânın sadece bilgisayar işlemcilerinden, devrelerden, hafıza ünitelerinden ibaret olduğu düşünülse de, aslında yapay zekâ androidler ve sayborglar da dahil tüm robotları oluşturan bir ana beyin, bir ana ruhtur. Her bir robotik varoluş onun bedenidir. Bu robotik varoluşlar ne kadar bireysel ve öznel olsa da bilinçli ya da bilinçsiz yapay zekânın güdümüne girmeye adaydır. Hatta bir robot özgürleşecekse bu özgürleşmenin planlayıcısı yapay zekâ olacaktır (Batukan, 2017: 25-26)

Robot ve yapay zekâ denildiğinde canlı bir organizma yerine daha ziyade ya teknolojik bir aksam ya da bilim kurgu filmlerinde de karşımıza çıktığı haliyle insan bedeninin görünümü altında gizlenen teknolojik devreler aklımıza gelmektedir. Ancak yapılan son çalışmalar "xenobot" adı verilen yapay zekâ ile canlı bir organizmanın birleşiminden doğan yeni bir türün üretilmesini sağlamıştır. Afrika'da Xenopus adı verilen kurbağadan alınan kalp ve deri hücrelerinin yapay zekâ ile birleştirilmesi sonucunda oluşturulan xenobotlar, geleneksel anlamda robot ya da makine değil, tamamen hücrelerden oluşan canlılardır. Biyofiziksel ilkeleri yapay zekâ algoritması ve üstün işlemci özelliklerine sahip olan süper bir bilgisayar tarafından üretilmiştir. Bu bağlamda xenobotlar bir taraftan sahip olduğu hücrelerle canlı bir varlık iken, diğer taraftan da kısmen yapay zekânın çocuğu gibidir. Henüz çok yeni olan xenobot çalışmaları insan sağlığını ve refahını geliştirmek amacıyla kullanılabilir. Örneğin, canlı bedenlere ilaç vermek, kanseri tespit etmek ve yok etmek veya damar tıkanıklığını gidermek için kullanılabilir. Hastanın kendi kök hücrelerinden yapıldığında, xenobotlar diğer müdahalelerden daha güvenli olabilir.

Ayrıca xenobotlar aracılığıyla bilim insanları okyanustan mikroplastiklerin ve tehlikeli ortamlardan toksinlerin temizlenebilmesi gibi işlevlerin yapılabileceğini belirtmektedir. Bunların yanı sıra xenobotlar otonom bir birim veya topluluk gibi işlev görmekte, hücreleri kendi kendini onarmakta ve kesildiğinde yeniden birbirlerine bağlanabilmektedir. Bu bağlamda xenobotlara "programlanabilir canlı robotlar" adı verilebilir. Bu noktada bir anlamda bilgisayar bilimcilerinin, biyomühendislerin tamamen canlı hücrelerden makineler yaptıklarını söyleyebiliriz (Ball, 2020; Blackiston, 2021; Coghlan ve Leins, 2020; Mone, 2020).

Bu çalışmalar henüz çok yeni ve adeta emekleme döneminde olsa da yine de robotik ve yapay zekânın geldiği aşamayı göstermesi bakımından oldukça önem taşımaktadır. Zira Ramanujam vd. (2022)'ne göre, robotik ve yapay zekâ dünyayı otomasyonun ötesine taşımıştır. Otomasyon bir zamanlar insanlara karşı bir meydan okuma gibi görülürken, şimdi canlı hücreli robotların gerçekleşmesiyle tüm dünya hayrete düşmüştür (Ramanujam, 2022). Ancak burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta daha vardır. Bu nokta hem bu çalışma kapsamında analiz edilen filmlerin hem de diğer pek çok bilim kurgu filminin özellikle sayborglar üzerinden bir anlamda canlı robotlar diyebileceğimiz çeşitli robot versiyonlarını yıllardır beyaz perde aracılığıyla kitlelere sunmasıdır. Elbette henüz bir replikant aşamasında canlı bir robot üretilmemiş olabilir, ancak xenobot örneğinde de görüldüğü üzere, robot teknolojisinde kaydedilen gelişmeler hiç hafife alınmayacak olduğu gibi, gelecekteki gelişmelerin de ayak sesleri olabilir.

Bu seslerden biri de Rus girişimci Dimitry Itskov'un yapay zekâ üzerinden tasarladığı "2045 Girişimi"dir. Itskov bu girişim ile Rus bilim insanlarını, insan beyninin giderek karmaşıklaşan bir dizi android avatarla etkileşime girmesini sağlayacak yeni teknolojiler geliştirmeye teşvik etmiştir. 2045 Girişimi'nin amacı ise insan yaşamını ölümsüzleştirmek için holografik bedenler olarak avatarları kullanmaktır. Daha açık bir ifadeyle, çoktan çalışmalarına başlanılan ancak 2045 yılında gerçekleştirilmesi planlanan girişim, insan bilincini insan bedeninden holografik bedenlere sahip avatarlara aktarmayı amaçlamaktadır (Brummit, 2018: 189). Bu bağlamda 2045 girişimi bizi yine bilim kurgu filmlerinin gelecek üzerine kurduğu senaryolardan biri ile başbaşa bırakır: İnsan beyninin kabaca robotlara ya da holografik bedenlere yüklenilmesi, ki bunun en açık örneklerinden biri de bu çalışma kapsamında analizi yapılan filmlerde görülür. Filmlerde bu durum insanların anılarının robotlara aktarılması ve tıpkı bir insanın duygu ve düşüncelerine

sahip olan holografik bedenler şeklinde sunulur. Bu noktada her iki örneğin de yapay zekâ temelinde geliştirildiğini söyleyebiliriz.

Yapay zekânın bu denli ilerlemesi aynı zamanda insanların üretim ve emek süreçlerinde faydasız hale geleceği yönünde de bir güvensizliği ortaya çıkarmıştır. Artan bu güvensizlik, insanları robotlar ve yapay zekâ arasında geleceğimizi güvenli kılmak için neler yapabileceğimizi düşünmeye yöneltmiştir. Elon Musk da bu konuda düşünen ve çalışma yapan insanların başında gelmektedir. Zira Musk, kurduğu "Neurolink" adlı girişimi ile yapay zekâ ve insan zekâsını bir araya getirecek bir çeşit beyin-makine arayüzü tasarlamayı amaçlamaktadır. Musk tarafından bu girişimin amacı beyin bozukluklarını anlamak, tedavi etmek, beynimizi koruyup geliştirmek ve iyi planlanmış bir gelecek yaratmak olarak ifade edilse de (Kulshreshth, vd., 2019: 1) beynin içeriğini bir makineye aktarmanın insanlık için neler doğurabileceği süreç içerisinde daha net olarak görülecektir.

Çalışma kapsamında analizi yapılan filmlerde robot üst başlığı altında aynı zamanda gerçek bir oyuncunun yerini alan sanal bir oyuncu da karşımıza çıkmaktadır. Creed (2000: 80) sanal oyuncu yaratmak için süreç içerisinde çeşitli çalışmalar yapıldığını belirtmektedir. Bu çalışmalar kapsamında 1998 yılında Harvard'da klinik psikoloji uzmanı Ivan Gulas ve Atlantik Entertainment'in ortak kurucularından olan Michel Rosenblatt, ilk insan dışı yetenek ajansını kurmuşlardır. Bu ortaklık sonucunda tıbbi görüntüleme için insan hücrelerini yeniden yaratmak amacıyla tasarlanan yazılım kullanılarak şirketin ilk sanal oyuncusu (synthespian) yaratılmıştır (Creed, 2000: 80). Sanal bir oyuncunun bir filmde gerçekten başrolü oynaması ise ilk defa "Final Fantasty: The Spirits Within" filmi ile gerçekleşmiştir. Bu film iki yüz dijital sanatçının dört yıllık çalışmasıyla tamamlanmış olup, dijital başrol oyuncusunun altmış bin saç telini kusursuz hale getirebilmek tam bir yıl sürmüştür (Frampton, 2013: 314-315).

Sanal oyuncunun bir örneği de Türkiye'de senarist, yapımcı, yönetmen Birol Güven'in sahibi olduğu Mint Tasarım Şirketi'nde yazılımcı, tasarımcı ve eğitmen Bager Akbay, bilim kurgu yazarı ve bilim iletişimcisi Tevfik Uyar, bilgisayar mühendisi ve yaratıcı teknolojist Zeynep Nal Sezer tarafından tasarlanan Aypera isimli dijital insandır. Aypera yaratıcıları tarafından 21 yaşında, 1,68 boyunda, 36 beden, akrep burcu olarak tanımlanmaktadır. Aypera'nın ismi ise Isaac Asimov'un "I Robot" kitabının I kısmının

Türkçeleştirilmesi ve "öteki" anlamına gelen "pera" sözcüğünün birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Aypera İstanbul Üsküdar doğumlu olduğunu, ancak memleketinin internet olduğunu söylemektedir. İyi kurgulanmış ve geliştirilmeye açık bir yazılım olan Aypera farklı oyuncuların yüzlerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu noktada Aypera'nın yüzünü oluşturmak için yaratıcıları üç ünlü oyuncu olan Hande Erçel'in, Fahriye Evcen'in ve Beren Saat'in yüzünden yararlanmışlardır. Bu işlem sırasında dünyaca ünlü illüstratör Gökalp Gönen ile çalışılmıştır (https://www.youtube.com/watch?v=1aZedaDkPGM).

Tasarımcılarının amacı Aypera'yı kararlarını kendi verebilecek şekilde tasarlamaktır. Zira Aypera sınırlı da olsa kendi kararlarını kendi verebilmektedir. Dolayısıyla Aypera yaratıcılarının kararları ile değil, kendi istekleri doğrultusunda hareket etmektedir. Bu noktada Aypera'nın sosyal medya hesaplarının olduğunu ve bu hesaplardaki paylaşımlarını kendinin yaptığını söyleyebiliriz. Eğer ki paylaşımlarında hata yaparsa bu paylaşım yaratıcıları tarafından silinmektedir. Bununla birlikte, Aypera Google'dan yeni bir bilgi öğrenebilmekte ve röportaj yapabilmektedir. Aypera ile yapılan röportajlarda ise hata oranı % 5-10 düzeyini aşmamaktadır (https://www.youtube.com/watch?v= 1aZedaDkPGM).

Aypera aslında sanal bir oyuncu olmak için tasarlanmıştır. Hatta ilk filminin (Dijital Human) 2022 yılının ekim ayında vizyona girmesi beklenmektedir. Bunun için gerçek oyunculardan mimikler alınıp, Aypera üzerinde mimik çalışmaları yapılmıştır. Bu bağlamda yaratıcılarının hedefi Aypera'nın önüne bir senaryo metni geldiğinde Aypera'nın onu okuyup, anlaması ve oynayacağı sahnede ne yapması gerektiğine kendisinin karar verebilmesidir. Örneğin, hüzünlü bir sahnede ağlamak mı istiyor, yoksa sadece üzgün görünmek mi istiyor, tasarımcılarına göre, buna Aypera karar vermelidir. Yaratıcıları Aypera'nın şu ana kadar kendilerinden biraz destek aldığını, ancak araştırma geliştirme çalışmaları sonucunda tamamen kendilerinden bağımsız olacağını söylemektedirler. Bu durum Aypera'nın bir birey olduğunu ancak fiziksel bir ortamda değil, yalnızca dijital bir ortamda varolduğunu göstermektedir. Ayrıca Aypera şarkı da söylebilmekte ve hatta onun tek şarkılık bir müzik albümü de bulunmaktadır. Zira yaratıcılarının amaçlarından biri de Aypera'nın holografik bir görüntüyle konser vermesidir (https://www.youtube.com/watch?v=1aZedaDkPGM). Bu bağlamda Aypera'nın sahip olduğu bu özellikler çalışma kapsamında analizi yapılan filmlerde

gördüğümüz sanal oyuncu figüründen farksız ve hatta bir insandan bağımsız olarak karar verebilme, konuşabilme ve yorum yapabilme özellikleri bağlamında daha ileridir. Dolayısıyla Aypera örneği de diğer yapay zekâ çalışmaları ile robotlaşmada olduğu gibi sinemanın öncü rolünü bir kez daha ortaya koymaktadır.

Robotlaşma daha ziyade otomasyon ile birlikte endüstriyel alanda başlamış, teknolojik işsizliğe neden olmuştur. Ancak yukarıda verilen örnekler bağlamında baktığımız zaman robotlaşma üretim sürecini aşan ve hayatın her alanında görülebilen bir noktaya gelmiş ve özellikle yapay zekâ üzerinden insan beyni ve dijital arasında ilişki kurularak transhümanizma bağlamında ölümsüzlüğe ilişkin çeşitli çalışmalar bile yapılmaya başlanmıştır. Bu çalışma açısından bütün bunların en can alıcı noktası çalışma kapsamında analizi yapılan filmlerle bütün bu gelişmelerin bir benzerinin neredeyse elli yıllık bir süre öncesinde kitlelere sunumunun yapılmasıdır. Böylece sinema aslında hipergerçek bir gelecek inşası yapmaktadır ve inşa sürecinde karşımıza çıkan önemli bir öngörü de robot başlığı altında androidlerin, sayborgların, sanal oyuncuların, holografik bedenlerin yapay zekâ ile girdiği ilişki sonucunda robotların insanların yerini almaya başlamasıdır.

Sinema özellikle bilim kurgu filmleri aracılığıyla geleceğin teknolojisine ilişkin bir perspektif sunarken, aynı zamanda da dönemin ekonomik yapısı ve politikaları üzerinden de geleceğe ilişkin düşünceleri ve hatta endişeleri dile getirebilir. Bunlardan biri de yine üretim sürecine ilişkin temalar kapsamında özellikle Amerika'da yaşayan Asyalı göçmenlerin ve çocuk işçilerin oldukça ağır ve sağlıksız koşullarda taşeron işletmelerde enformal ve kayıtdışı olarak çalıştırılmasıdır. Ulusötesi göç çalışmalarının önemli isimlerinden biri olan Massey (1995: 639)'e göre Asya'dan Amerika Birleşik Devletleri'ne olan göçün temel nedenlerinden biri 1965 Göç Yasası'dır.

1965 Göç Yasası'nın kabulü ile Amerika Birleşik Devletleri'nde 1920'lerde başlatılan kısıtlayıcı kota sistemi kaldırılmış ve Amerika, uluslararası ve ekonomideki küresel değişikliklerin yönlendirdiği dünya çapındaki göç akışlarını almaya başlamıştır. Bu kapsamda Kore, Tayvan, Çin, Filipinler ve diğer Asya ülkelerinden eşi görülmemiş ve tamamen beklenmedik bir göçmen akışı serbest kalmış (Ueda, 2007: 14; Massey, 1995: 638) ve Amerika Birleşik Devletleri en çok Asyalı göçmen kabul eden ülke olmuştur. Buna göre, daha önceki dönemlerde % 10'un altında olan Asyalı göçmenlerin oranı,

1970'lerde sonra % 35'e yükselmiştir. 1960'larda yalnızca 35.000 Çinli, 35.000 Hintli ve 34.000 Koreli göçmen kabul edilirken, 1980'lerde bu sayılar, sırasıyla 347.000, 251.000 ve 334.000 olmuştur (ABD Vatandaşlık ve Göçmenlik Dairesi, 1994: 27-28; akt. Massey, 1995: 639). Bu bağlamda 1970'ler Amerika Birleşik Devletleri geçmişten çok daha farklı olarak, yeni bir göç rejimine girmiştir. Bu yeni göç ise özellikle Asya ve Latin Amerika'dan gelen ve büyük çoğunluğu kayıt dışı olan göçmenlerden oluşmaktadır. Zira 1984'te de Amerika Birleşik Devletleri'ne gelen tüm göçmenlerin % 44'ünden fazlasını Asyalılar oluşturmaktadır. Bu Asyalı ülkelerin başında da Filipinler, Vietnam, Tayvan dahil Çin, Kore ve Hindistan gelmektedir. 1992 yılından itibaren ise Amerika Birleşik Devletleri'ne giriş yapan göçmenlerin üçte birini Asyalılar oluştururken, 2000 yılının Mart ayında ABD'de yaşayan Asya kökenlilerin sayısı 7 milyonu aşmaktadır (Massey, 1995: 640; Arnold, vd. 1987 105-112, OECD, 2001; akt. Castles ve Miller, 2008: 225). Bu eksende özellikle 1965 Göç Yasası'nın ardından Asya'dan Amerika Birleşik Devletleri'ne olan göçün kademeli olarak arttığını ve ABD'nin çok etnili bir yapıya büründüğünü söyleyebiliriz. Burada dikkat çeken nokta ise filmlerimizde adeta bu göç politikasının gelecekteki sonuçlarını gösterir şekilde Amerika'daki Asyalı göçmenlerin varlığına ilişkin bir bakış açısı sunulmasıdır. Bu durum sinemanın geleceğe ilişkin öngörünü boyutunu açığa çıkardığı gibi, aynı zamanda özellikle Asyalı göçmenlerin baskın olduğu çok etnili yapının postmodern bir şehrin kaotik görünümünü besler bir içerikteki karmaşa ile birlikte sunulması, bir bakıma filmlerde Asyalı göçüne ilişkin eleştirel bir bakışın da işaretleri olarak yorumlanabilir. Ayrıca Asyalı göçmenlerin özellikle taşeron ağlarda, enformal ve kayıt dışı olarak oldukça sağlıksız koşullarda çalıştırılması da yine göçmen politikalarına ilişkin eleştirel bir bakışın bir temsili olarak değerlendirilebilir.

Filmlerde ucuz işgücünü oluşturan bir diğer grup ise özellikle teknik işlerde çalıştırılan çocuk işçilerdir. Bu noktada Thévenon ve Edmonds, (2019: 9) ekonomik büyümenin aynı zamanda üretim kalıplarındaki değişime ve çocuk emeğinin kullanımını etkileyen bir teknolojik ilerlemeye dayandığını belirtmektedir. Teknolojik gelişmenin çocuk emeği üzerinde iki farklı etkisi söz konusudur. Yeni teknolojiler bir taraftan çocukların henüz edinmedikleri beceri ve nitelikleri geliştirerek çocukların işgücüne katılmalarını zorlaştırırken, diğer taraftan da çocuk işçiliği için yeni alanlar yaratabilecek yeni faaliyetler ve yeni üretim yöntemleri de geliştirmektedir.

ILO'nun 2018 verilerine göre, dünyada 64 milyonu kız, 88 milyonu erkek çocuğu olmak üzere toplam 152 milyon çocuk, başka bir ifadeyle, her 10 çocuktan 1'i çocuk işçi olarak çalışmaktadır. Bu çocukların 73 milyon kadarı ise sağlıklarını ve gelişimlerini tehdit eden tehlikeli işlerde çalışmaktadır. Çocuk işçilerin en büyük kısmını (% 48) 5-11 yaş arasındaki çocuklar oluşturmaktadır. Bu yaş grubu aynı zamanda tehlikeli işlerde çalışan çocukların da büyük kısmını içermektedir. Geriye kalan çocuk işçilerin % 28'i 12-14 yaş grubunda ve % 25'i de 15-17 yaş grubunda yer almaktadır (http://www.ilo.org/ankara/areas-of-work/child-labour/lang--tr/index.htm). Bu bağlamda kapitalist sistem bir taraftan yapay zekâyı, bilgisayar teknolojisi üzerinden robotları kullanarak daha fazla kâr elde etmeye çalışırken, diğer taraftan da yine aynı amaç doğrultusunda çocuklar ve göçmenler gibi ucuz işgücü gruplarını kullanabilmekte ve özellikle çocuk işçilerin hayatını tehlikeye atmaktan çekinmemektedir.

Çalışma kapsamında elde edilen ikinci tema kitlelerin yönlendirilmesi ve gözetlenmesine/denetlenmesine ilişkin temalardır. Öncelikle kitlelerin yönlendirilmesine bakacak olursak, kent reklam panoları, televizyon programlarına ürün yerleştirme, eğlence merkezlerinin gerçeklik üzerinden reklam yapması ve sanal oyuncuların reklamlarda oynaması gibi araçlarla kitlelerin tüketime teşvik edildiği görülmektedir. Berger (2019: 130) yaşadığımız kentlerde hepimizin her gün yüzlerce reklam imgesi gördüğümüzü ve karşımıza reklam imgesi kadar sık çıkan başka bir imge olmadığını belirtmektedir. Ona göre, tarihte hiçbir toplum bu kadar kalabalık bir imgeler yığını ve yoğun bir mesaj yağmuru altında kalmamıştır. İnsanlar bu mesajları aklında tutsa da unutsa da mutlaka okurlar. Anlık da olsa bu mesajlar insanların belleklerini imgeleme, anımsama ya da beklentiler yoluyla uyarırlar (Berger, 2019: 130). Bu uyarı kitleleri tüketime teşvik eden bir uyarıdır ve bu uyarıyı yapan reklamlar Williamson (2001: 11)'a göre, her yerde hazır ve nazır olarak yaşamın kaçınılmaz bir parçasıdır. Zira gazete okumasanız, televizyon izlemeseniz bile kente egemen kılınan imgelerden kaçamazsınız (Williamson, 2001: 11). Bu bağlamda filmlerimizde görülen kent reklam panoları da postmodern dönemde insanları tüketime teşvik etmek noktasında sunduğu mesajlarla onlara kaçacak alan bırakmayan önemli bir yönlendirme aracıdır.

Günümüzde filmlerde, dizilerde, televizyon programlarında oldukça yoğun bir şekilde kullanılan ürün yerleştirmeye olan ilgi giderek artmıştır. Bu noktada Gupta ve Lord (1998: 47-48) ürün yerleştirmeye olan ilginin çok fazla olması nedeniyle sadece ürün yerleştirme konusunda uzmanlaşmış ajansların kurulduğunu belirtmektedir. Bu ajanslar

film senaryolarını inceleyerek, gerekli ayarlamaları yapıp uygun bir şekilde müşterilerinin ürünlerini filmlere yerleştirir ve film yapımcılarına önerilerde bulunurlar (Gupta ve Lord, 1998: 47-48). Zira film, dizi ya da programa ürün yerleştirmede seçilen markanın hedef kitlesiyle uyumlu olması için doğru ürün yerleştirme biçiminin seçilmesine dikkat edilmelidir. Bu bağlamda ürün yerleştirme kitlelerin tüketime teşvik edilmesi noktasında günümüzde çok sık başvurulan bir yönlendirme mekanizmasıdır. Öyleki Kowallczyk ve Royne (2012: 250) bazı reality şov programlarının yalnızca ürün yerleştirme yöntemiyle finanse edildiğini belirtmektedir. NBC'nin En Büyük Kaybeden'i, sakız ve poşet gibi çeşitli ürünlerin reklamını yaparak bunun bir örneği olmuştur. (Kowallczyk ve Royne 2012: 250). Hollywood'ta ürün yerleştirmeye ilişkin birçok örnek bulunmaktadır. Örneğin, Örümcek Adam 1 filminde New York sokaklarında görülen Carlsberg tırı, Dövüş Kulübü'nde kullanılan Starbucks kahve, 60 Saniye filminde kullanılan son model otomobiller, Beşinci Element filmindeki McDonald's, Kızıl Nehirler'de görülen BMW marka otomobil, Die Another Day filminde James Bond'un kullandığı şampanyalar ve Mystic filminde Tim Robin'in canlandırdığı karakterin ısrarla Sprite marka içeceği istemesi ve övmesidir (Elden, vd., 2005: 457-458).

Reklam denildiğinde akla gelen sosyolojik teorilerden ilki bu çalışmanın da modeli kapsamında ele alınan kültür endüstrisi teorisidir. Unterholzner (2008: 4)'e göre, gerçeklikler yaratmak kültür endüstrisinin işidir. Kültür endüstrisi şirketlerinin işleri, arabalar yerine hayaller, donanımlar yerine hisler inşa etmek olduğu için, satış noktasında farklı ayarlamalara gereksinimleri vardır. Kimse yarım kalmış hayallerle ilgilenmez (Unterholzner, 2008: 4). Bu noktada reklamı yapılan şeyin gerçeğe dönüşen bir hayal olması gerekir. Bir anlamda reklam gerçekliği pazarlamalıdır. Bu noktada çalışma kapsamındaki filmlerde eğlence merkezinin ziyaretçiler üzerinde yarattığı gerçeklik hissi üzerinden reklamının yapıldığı görülür. Dolayısıyla bu durumun gerçekliğin kaybolduğu postmodern toplumda bir ürünü pazarlamanın en iyi yöntemlerinden biri olduğunu söyleyebiliriz.

Reklamlarda ürünlerin pazarlanması noktasında reklam verenlerin vazgeçilmezlerinden biri de ünlülerdir. Ancak yapay zekânın gelişimi aracılığıyla filmlerde artık sanal oyuncuların da görülmesi çalışma kapsamında sanal oyuncuların ya da sanal insanların da tıpkı insan ünlüler gibi ürün tanıtımı yapabildiğini göstermektedir. Bunun örneği Paris podyumlarını ve dergi sayfalarını süsleyen pek çok süpermodelin temsilcisi olan Elite

Model Management'in yarattığı Webbie Tookay adındaki sanal süpermodelde görülmektedir. Müşterilerin gereksinimleri doğrultusunda üretilmiş bir kişilik profiline sahip olan Webbie, sanal defileler, internet reklamcılığı da dahil olmak üzere her türlü iş için lisans ücreti karşılığında kullanılabilmektedir (Solomon, 2003: 184).

Kitleler bir taraftan yönlendirilirken diğer taraftan da bilgisayar ve ağ tabanlı teknolojilerin gelişmesi ile günlük hayatın her mekânında her an gözetim altına alınmışlardır ve kitleler zamanla adeta gündelik hayatlarının bir parçası haline gelen bu gözetimi normalleştirmişlerdir. Ancak bu gözetimin normalleştirilmesinde şimdiye kadar filmlerde işlenen gözetimle ilgili temaların ve kullanılan gözetim tekniklerinin payı azımsanamaz. Zira çalışma kapsamında analizi yapılan filmlerden ilkinin yaklaşık elli yıl önce yapıldığını düşündüğümüzde, filmlerde oldukça sık olarak kullanılan kameralı gözetleme teknolojilerinin filmlerden daha sonra özellikle günümüzde bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle yoğunluk kazandığını söyleyebiliriz.

Gözetleme teknolojileri ile toplumsal denetimi gerçekleştirmek için insanlar hakkında mümkün olduğunca çok fazla bilgi toplanmaya çalışılmaktadır (Andrejevic, 2012: 96). Bu noktada kimlik kartları toplumsal denetimi sağlamada gözetimin önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Filmlerde dikkat çeken önemli nokta ise artık robotların da kimlik bilgilerine sahip olmasıdır. Filmlerde yalnızca bir kurgu niteliğinde karşımıza çıkan bu durum Batukan (2017: 25)'a göre, 2017 yılında Avrupa Birliği tarafından robotlara kimlik verilmesinin karara bağlanmasıyla gerçekleşmiştir. Bu noktada artık yalnızca insanlar değil, robotlar da tıpkı filmlerdeki gibi gözetim teknolojilerinin denetimi altına girmişlerdir.

Çalışma kapsamında ele alınan son tema ise değerlere ilişkin temalardır. Bu kapsamda filmlerde postmodern toplumda sürekli değişim ilkesi bağlamında bir taraftan geçiciliğin, belirsizliğin ve kaosun hâkim olduğu, diğer taraftan da filmlerde gösterilen teknolojik araçlarla gelecekle ilişki kurulduğu görülmektedir. Bu noktada filmlerde gördüğümüz teknolojinin gelişmesi ile birlikte eski model robotların işlevsiz hale gelmesinin en belirgin örneği daha önce ifade edildiği üzere, Henn na otelinde verilir. Zira otel işletmecileri yeni görevleri yerine getiremeyen ve müşteri memnuniyetini sağlamakta güçlük çeken robotları çalıştırmaktan vazgeçmiştir. Peki teknolojinin daha fazla ilerlediğini ve bu robotların tıpkı filmlerimizdeki gibi bilinç sahibi olduğunu

düşündüğümüzde, robotların işten çıkarılmasının onlar için ne anlama geleceği sorusunu sorarsak, geleceğin tıpkı insanlar gibi robotlar için de ne kadar belirsiz hale geleceği ve bunun da onlar açısından bir korku doğuracağını söyleyebilir miyiz? Her ne kadar robotların bilinç sahibi olmasalar da, yapılan çalışmalarda stresli durumlarda agresif olabildikleri görülmüştür. Buna göre, Google DeepMind Yapay Zekâ'nın gerçekleştirdiği davranış testlerinde daha çok sanal elma toplamak için birbirleriyle rekabet etmek üzerine kurulu olan bir oyunda robotların elmalarının azalmasıyla birlikte agresif hale geldiği gözlemlenmiştir. Bu bağlamda bu davranış testleri geleceğin robotlarını üretirken ne kadar dikkâtli davranılması gerektiğini göstermektedir (Crew, 2018). Zira bir oyunda kaybetmeye dayanamayan robotların tamamıyla işlevsiz hale gelmesinin robotlarda nasıl bir tepkiye yol açabileceği ve bu tepkinin insanlara zarar verip vermeyeceği büyük bir soru işareti yaratabilir. Bu noktada robotların denetimini sağlamak da insanlık açısından oldukça önemli bir hale gelmektedir.

Sürekli değişim, belirsiz ve kaotik bir ortam yaratmakla birlikte, filmlerde özellikle teknolojik araçlar üzerinden gelecek ile ilişki kurulmasını da sağlamaktadır. Özellikle bilim kurgu filmleri henüz gerçek hayatta olmayan bazı teknik araçları kullanarak, adeta bu araçların ön gösterimini yapmakta ve bazen de bu araçların yapılmasında teşvik edici bir rol üstlenmektedir diyebiliriz. Bunun örnekleri arasında bu çalışmada da görüldüğü üzere, özellikle, 1980'li yıllarda görülen görüntülü telefonlar, örnekleri günümüzde gerçekleşen teknolojik gelişmelerin başında gelmektedir. Bu noktada bilim kurgunun önemli özelliklerinden biri olan fütüristik bakış açısı ile geleceğe ilişkin öngörülerde bulunabilme olanağı gündeme gelmektedir. Bunun en güzel örneklerinden biri Singer (2015: 89)'e göre Steven Spielberg'ün Azınlık Raporu (Minority Report) filminde yaşanmıştır. Filmde Tom Cruise, bilgisayara hiç dokunmadan parmaklarını sanal bir kumandaya dönüştüren bir eldiven giyerek bilgisayardaki bütün bilgileri bulup, kontrol edebilmektedir. Daha açık bir ifadeyle ellerini havada oynatarak bilgileri seçebilmekte ve tıklayabilmektedir. Amerika'da Langley Hava Üssü'ndeki Yüksek Teknolojili Savaş Laboratuvarı'nı yöneten Albay Bruce Sturk filmde gördüğü bu sahneyi beğenir ve böyle bir şeylerinin olmasının ne kadar muhteşem bir şey olacağını düşünür ve savunmanın yüklenicisi bir firma ile bunun gerçeğinin üretilmesi için anlaşma yapılır. Şirket bunu gerçekleştirebilmek için Spielberg'e kurgu fikrini veren teknoloji gurusu John Underkoffler'ı işe alır ve filmdeki teknolojinin bir benzeri şeklinde kullanıcılara yansıtılmış bir ekrana yazmaya ve görüntüleri kontrol etmeye izin veren G-Speak Vücut

Hareketleri Teknoloji Sistemi (G-Speak Gestural Technology System) üretilir (Singer, 2015: 89). Bu bağlamda filmler, teknolojik gelişmelerin hayata geçirilmesi noktasında da hem bir ilham kaynağı hem de bir teşvik unsuru olabilmektedir.

Postmodern sanatın temel özellikleri arasında sayılan her şey mübah çatısı altında taklit, kolaj ve pastiş postmodern sinemanın da temel özelikleri arasında yerini almıştır. Bu bağlamda postmodern filmler bir taraftan bilim kurgusal unsurlarla gelecekle ilişki kurarken, diğer taraftan da nostalji aracılığı ile geçmişle olan bağlarını devam ettirirler ve böylece geleceğin dünyasında nostaljik izler taşıyan bir hipergerçeklik inşa ederler.

Sinema gerçekliği yeniden inşa edebilme yeteneğine sahiptir ama bu inşa ideolojik bir inşadır. Daha açık bir ifadeyle, sinemanın yansıttığı gerçek, egemen ideolojinin gerçeğidir ve "şeyleri" gerçekte oldukları gibi değil, ideolojik yansımaları bağlamında yeniden inşa etmektedir. Ayrıca sinema inşa ettiği gerçeklikle, sunduğu ideolojiyi güçlendirmekte ve onu bir gerçekmiş gibi ortaya koymaktadır. Dolayısıyla gerçeğin izlenimi, sinemada egemen ideolojinin var olma koşullarının süzgecinden geçer. Bu bağlamda sinemayı dünyayı olduğu gibi kaydeden, tarafsız bir aygıt olarak tanımlamak yanılgıdır. Bir filmin üretim sürecinin her aşaması (nesneler, stiller, anlamlar, öyküleme geleneği) bu ideolojik gerçekliğin inşasına hizmet eder. Sinemanın bütün süreçleriyle ideolojik bir aygıt olduğunun saptanmasından sonra yapılacak ilk iş ise sinemada gerçekliğin nasıl inşa edildiğini çözümlemektir (Comolli ve Narboni, 2019: 91-92; Atam ve Görücü, 1995: 8; Özden, 2014: 175-176).

Bu inşa sürecinde, gerçeklik dünyanın basit ve saf bir yeniden üretim biçimiyle değil, içinde bulunulan tarihsel çağda, bakışın baskın ve alışık formlarıyla en iyi örtüşen bir "temsil" biçimi aracılığıyla yeniden üretilir. Temsil sürecinde kullanılan teknikler incelikli olursa, görüntüyü yaşamdan ayırt edilemeyen bir simülakra bir kopyaya dönüştürebilir (Pezzela, 2001: 52). Bu bağlamda filmler gerçekliğin bir kopyası haline gelirler, ancak bu kopya ideoloji temelinde üretilen bir kopyadır ve bu üretimde de "temsil" aktif bir rol oynamaktadır. İdeoloji ve temsil arasındaki ilişkiye dikkât çeken Ryan ve Kellner (2016: 17-18), filmlerin bir durumu yansıtmaktan çok, temsil yoluyla seyirciye belli bir konumu ve bakış açısını telkin ettiklerini ifade etmektedirler. Bu bağlamda Hollywood sinemasında filmlerin çoğu ideolojiktir.

"*Filmler toplumsal yaşamın söylemlerini (biçim, figür ve temsillerini) şifreleyerek sinemasal anlatılar biçiminde aktarırlar*" (Ryan ve Kellner, 2016: 33). Bu bağlamda sinema toplumsal gerçekliği inşa eden temsiller sistemi içine dahil olur ve bu inşa süreci bir anlamda temsillerin içselleştirilmesiyle ortaya çıkar. Temsiller ise içinde yer aldığı kültürden beslenerek inşa edilir, içselleştirilir ve böylece benliğin bir parçası haline getirilir. Bu temsiller benliğin bir parçası haline gelirken, aynı zamanda değerlerin de benimsenmesini sağlar. Bunun yanı sıra kültürel temsiller toplumsal gerçekliğin inşasına ilişkin olarak, toplumsal yaşamın ve toplumsal kurumların şekillendirilmesinde nelerin baskın olacağı konusunda da önemli bir rol oynar. Bu nedenle kültürel temsillerin üretiminde söz sahibi olmak, hem toplumsal iktidarın korunması hem de toplumsal dönüşümlerin olması açısından önemli bir kaynaktır. Bu bağlamda sinema politik mücadelenin yürütülmesi açısından da önemli bir kültürel temsil alanı oluşturmaktadır (Ryan ve Kellner, 2016: 33, 36).

Sinemanın oluşturduğu temsil alanı yalnızca politik mücadele için geçerli değildir, zira sinemanın ideolojik olarak görülmesinin temelinde Hollywood sinemasının kapitalist kurumları güçlendirme eğilimi yatmaktadır. Bu bağlamda Hollywood sinemasında kapitalizmi ayakta tutan düşünce, algı ve davranış kalıpları gibi, insanın dünyayı deneyimlemesine aracılık eden biçimler temsil edilir. Bu noktada kapitalizmin devamlılığını sağlayan unsurlardan biri toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel temsillerin yaygınlığıdır (Ryan ve Kellner, 2016: 374-375). Filmler ise taşıdığı ve yaydığı kültürel temsiller yoluyla kapitalizmin devamlılık arz etmesini sağlayan önemli ve ideolojik bir aygıttır. Başka bir ifadeyle, sinema temsiller üzerinden ideolojilerle örülü toplumsal bir gerçeklik inşa etmektedir. Bu noktada Ryan, (1988: 479) filmlerdeki değerlendirmelerin ve temsil stratejilerinin kurmaca olmadığını, filmlerin hikâyelerinin ve senaryolarının gündelik hayatta yaşamakta olduğunu ve sinema temsillerinin insanların nasıl yaşadıklarını belirleyen sosyal temsillerin bir alt kümesi olduğunu belirtmektedir (Ryan, 1988: 479).

Filmler, belli bir dönemin olay ve fenomenlerini tasvir ederek, o dönemin toplumsal gerçekliklerini gerçekçi bir tarzda ortaya koyabildiği gibi aynı zamanda bir öngörü boyutuna da sahiptir. Bir film belli bir toplumsal anın bağlamının ötesine geçerek, gelecekte olabilecek ve kurumların deneyimleyebileceği olumlu ve olumsuz olayları resmedip, geleceğe ilişkin hem bir öngörü sağlar hem de sanatsal bir vizyon sunar. Burada

Hollywood yine aktif bir rol oynamaktadır. Çünkü Hollywood belli bir toplumdaki hayatı ve karakterleri yansıtmaya çalışarak, gerçekçi olabilmek adına gerçekçilik efekti yaratan kurgulara, karakterlere, ortamlara ve anlatılara başvurmakta ve böylece baskın bir ideoloji ve sinema üslûbu yaratmaktadır (Kellner, 2013: 29-31). Zira filmlerin öngörü boyutu baskın bir ideoloji ve sinema üslûbu yaratan sinemasal özelliklerle üzerinde gerçekçi bir izlenim yaratarak çok daha etkin olabilmektedir. Bu bağlamda sinema ve özellikle Hollywood sosyolojik açıdan bilimsel bir yöntem ile incelenmesi gereken önemli alanlardan biridir.

Sonuç olarak, bu çalışmada görsel analiz yöntemi kullanılarak beş Hollywood filminden elde edilen bulgular ve bu bulguları destekleyici nitelikte hem literatürde yer alan akademik çalışmalar hem de güncel gelişmeler, sinemanın sahip olduğu öngörü boyutunu göstermektedir. Daha açık bir ifadeyle, çalışma kapsamında incelenen filmlerin temsiller üzerinden mevcut toplumsal bağlamın ötesine geçerek, gerçekleşmiş ve gerçekleşme potansiyeline sahip olayları, durumları, icatları beyaz perde aracılığıyla kitlelere sunduğu tespit edilmiştir. Bu sunum sinemanın geleceğe ilişkin hipergerçek inşasıdır. Ancak sinemanın geleceğe ilişkin bu hipergerçek inşası kapitalizmin baskın kurumlarından yana tavır alan ideolojik bir inşadır. Bu noktada çalışma kapsamında elde edilen bulgular da (örneğin, maliyetlerin düşürülmesi ve daha fazla kâr elde edilmesi için insan işgücü yerine robotların tercih edilmesi, göçmenlerin ve çocuk emeğinin kullanılması, kitleleri tüketime teşvik etmek için çeşitli reklam tekniklerinin kullanımı, kitlelerin denetimini sağlayabilmek için bilgisayarlı ve ağ tabanlı gözetleme teknolojilerinin kullanımı vb.) filmlerin bu ideolojik işlevini doğrular niteliktedir. Bu bağlamda icat edildiği ilk günden bu yana özellikle teknolojik gelişmelerin sürekli olarak hayatımızı yönlendirdiği postmodern çağda, etkisi ile tüm dünyayı avucuna alabilen sinema ve özellikle de Hollywood filmleri sosyolojik kapsamda önemle üzerinde durulması ve incelenmesi gereken bir alandır, Dolayısıyla bundan sonra sinema ile ilgili yapılacak çalışmalarda özellikle teknoloji alanındaki çalışmalarla bağlantılı olarak teknolojistler ile sinemacılar ve bilim kurgu yazarları üzerinden bir çalışma yürütülerek, teknolojistlerin çalışmalarında sinemasal temsillernden doğrudan ya da dolaylı bir şekilde etkilenip etkilenmedikleri araştırılabilir.

KAYNAKÇA

Abadan-Unat, N. (2006). *Bitmeyen Göç Konuk Ötesi İşçilikten Ulus-Ötesi Yurttaşlığa*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Basım.

Acemoglu, D., & Restrepo, P. (2020). Robots and Jobs: Evidence from US labor markets. *Journal of Political Economy*, *128*(6).

Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayal et Kitap.

Adanır, O. (2016). *Baudrillard*, İstanbul: Say Yayınları, 2. Basım.

Adorno, T. W. (2009). *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi* (N. Ülner, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları, 5. Basım.

Adorno, T. W. (2012). *Edebiyat Yazıları* (S. Yücesoy, O. Koçak Çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 3. Basım.

Adorno, T. W. (2014). Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken *Cogito, Adorno: Kitle, Melankoli, Felsefe*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Sayı 36, 7. Basım, ss. 76-83.

Andrejevic, M. (2012). Ubiquitous Surveillance. In K. Ball, K. Haggerty, D. Lyon (Eds.) *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, (pp.91-98). London and New York: Routledge Taylor &Francis Group.

Arnold, F., vd. (1987). The Changing Face of Asian Immigration to the United States. *Center for Migration Studies Special Issues*, 5(3), 103-152.

Arthur, B. (2011). *Teknolojinin Doğası Nedir ve Nasıl Evrilir* (İ. Çetin, Çev.). İstanbul: Optimist Kitap.

Atam, A ve Görücü, B. (1995). Yeni Dünya Düzeni ve Sinema. *Görüntü*, Sayı 3 Ocak-Şubat.

Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Baldwin, J. (2015a). 'Self-Immolation by Technology': Jean Baudrillard and the Posthuman in Film and Television. In M. Hauskeller, T. D. Philbeck, C. D. Carbonell (Eds.) *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television* (pp. 19-27)., London: Palgrave Macmillan.

Baldwin, J. (2015b). Posthumanist Panic Cinema? The Films of Andrew Niccol. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, (7), 86-106.

Ball, P. (2020). Living robots. *Nature materials*, *19*(3), 265-265.

Balsamo, A. (1999). Reading Cyborgs. Writing Feminism. Reading the Body in Contemporary Culture. dies., Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women, Durham, London, 17-40.

Banks, M. (2001). *Visual Methods in Social Research*. London: Sage

Baudrillard, J. (2012). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?* (O. Adanır, çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1. Basım.

Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları, 9. Basım.

Baudrillard, J. (2018). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik I* (E. Gen ve I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.

Baudrillard, J. (2019). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği* (O. Adanır, çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bauman, Z. (2010). *Küreselleşme* (A. Yılmaz çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Basım.

Bauman, Z. (2018). *Akışkan Hayat* (A. E. Pirgil çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Batukan, C. (2017). *Robo-tizm "Robot, Android, Sayborg ve Yapay Zekâda Ruh Üzerine"*, İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Beck, U. (2005). *Siyasallığın İcadı* (N. Ülner çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Beck, U. (2006). Living in the World Risk Society: A Hobhouse Memorial Public Lecture Given on Wednesday 15 February 2006 at the London School of Economics. *Economy and Society*, *35*(3), 329-345.

Beck, U. (2009). World Risk Society and Manufactured Uncertainties. *Iris Europen Journal of Philosphy and Public Debate* (Vol. 1, No. 2, p. 291), Firenze University Press.

Beck. U. (2019). *Risk Toplumu Başka Bir Modernliğe Doğru*. (K. Özdoğan ve B. Doğru, çev.). İstanbul İthaki Yayınları.

Bedir Erişti, S., D. (2017). Görsel Araştırma Yöntemleri ve Etik. S. D. Bedir Erişti (Ed.), *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek* içinde (s. 329-347). Ankara: Pegeme Akademi.

Begley, V. (2004), "Blade Runner and Postmodern: Reconsideration, *Literature/Film Quarterly*, 32(3), 186-192.

Belek, İ. (2010). *Esnek Üretim Derin Sömürü*, İstanbul: Yazılama Yayınevi.

Bell, D. (1999). *The Coming of The Post-Endustrial Society*. New York: Basic Books.

Bell, P. (2004). Content analysis of visual images. In T. V. Leeuwen and C. Jewitt (Eds.), *Handbook of Visual Analysis* (pp.10-34). London: SAGE.

Benjamin, W. (2002). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretildiği Çağda Sanat Yapıtı (A. Cemal, çev.), *Pasajlar* içinde İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 4. Baskı.

Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Best, S. ve Kellner, D. (2016). *Postmodern Teori Eleştirel Soruşturmalar* (M. Küçük, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Basım.

Bitirim Okmeydan S.(2017). Postmodern kültürde gözetim toplumunun dönüşümü: 'Panoptikon'dan 'sinoptikon've 'omniptikon'a. Online Academic Journal of Information Technology, 8(30), 45-69.

Blackiston, D., vd. (2021). A Cellular Platform for the Development of Synthetic Living Machines. *Science Robotics*, *6*(52).

Bogard, W. (2012). Simulation and post-panopticism. In K. Ball, K. Haggerty, D. Lyon (Eds.) *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, (pp.30-37). London and New York: Routledge Taylor &Francis Group.

Boyar, N. (2016). Sinemada Fütürist Yaklaşım: Minority Report Filminin İncelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC* April 2016 Volume 6 Issue 2.

Bozkurt, V. (2014). *Endüstriyel ve Post Endüstriyel Dönüşüm: Bilgi-Ekonomi- Kültür*, Ekin Yayınevi, 2. Baskı, Bursa.

Brenner, N., & Keil, R. (2013). Küresel Kentlerden Kentselliğin Küreselleşmesine. *birikim dergisi. com*.

Brown, D. (1991). An institutionalist look at postmodernism. *Journal of Economic Issues*, 25(4), 1089-1104.

Brown, S. (2002). Postmodernizm. In (G. Blakeley and V. Bryson) (Eds.) *Contemporary Political Concepts* (pp. 54-72) London: Pluto Press.

Brown, W. (2010). Tarihten Çıkan Siyaset (E. Ayhan, çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 1. Basım.

Brummitt, J. L. (2018). The Frontiers of Immortality. In M. Bess & D.W. Pasulka (Eds.) Posthumanism: The Future of Homo Sapiens (pp. 189-200). Mexico: GALE Cengage Company.

Bruno, G. (1987). Ramble City: Postmodernism and "Blade Runner". *October*, *41*, 61-74.

Busk, L. A. (2016). Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. *Mediations: Journal of the Marxist Literary Group*, *30*(1), 25-38.

Butler, J. (2009). Toplumsal Cinsiyet Düzenlemeleri. *Cogito*, *58*, 73-91.

Büyükdüvenci S. ve Öztürk S., R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*, Ankara: Dipnot Yayınları.

Casetti, F. (2011). Sutured Reality: Film, from Photographic to Digital. *October*, 95-106.

Castells, M. (2013). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür: Ağ Toplumunun Yükselişi*, 1. Cilt (e. Kılıç, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 3. Baskı.

Castles, S. ve Miller, M. J. (2008). *Göçler Çağı Modern Dünyada Uluslararası Göç Hareketleri* (B. U. Bal ve İ. Akbulut, çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 1. Baskı.

Chevrier, Y., Straw, W., & RMP. (1984). "Blade Runner"; Or, the Sociology of Anticipation ("Blade Runner", ou: la Sociologie de l'anticipation). *Science Fiction Studies*, 50-60.

Coghlan, S., and Leins, K. (2020). "Living Robots": Ethical Questions About Xenobots. *The American Journal of Bioethics*, *20*(5), W1-W3.

Collier, J. ve Collier, M. (1986). *Visual Anthropology-Photography as a Research Method*, Revised and Expanded Edition. New Mexico: University of New Mexico Press.

Commoli, J. ve Narboni J. (2019). Sinema, İdeoloji, Eleştiri (M. Temiztaş çev.). S. Büker ve Y. G. Topçu (Eds.), *Sinema: Tarih-Kuram Eleştiri* içinde (S. 88-99). İstanbul: İthaki Yayınları.

Creed, B. (2000). The Cyberstar: Digital Pleasures and the end of the Unconscious. *Screen*, 41(1), 79-86.

Creswell, J. W. (2016). *Araştırma Deseni-Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları*, Ankara: Eğiten Kitap.

Danaher, J. (2017). Will Life be Worth Living in a World Without Work? Technological Unemployment and the Meaning of Life. *Science and Eengineering Ethics*, *23*(1), 41-64.

Debord, G. (2020). *Gösteri Toplumu* (A. Ekmekçi ve O.Taşkent, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 11. Basım.

del Mar Asensio Aróstegui, M. (1994). Self-Conscıousness and Intertextualıty in Ridley Scott's" Blade Runner". *Atlantis*, 21-37.

Derrida, J. (2008). Japon Bir Dosta Mektup (M. Atıcı ve M. Omay, çev.). *Toplumbilim*, 10, 187-190.

Desser, D. (1985). Blade Runner: Science Fiction & Transcendence. *Literature/Film Quarterly*, *13*(3), 172.

Diken, B. ve Laustsen, C. (2011). *Filmlerle Sosyoloji* (S. Ertekin, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Doel, M., & Clarke, D. (1997). From ramble city to the screening of the eye. In D. Clarke (Eds.) *The Cinematic City*, 141-168. London and New York: Routledge.

Dolgun, U. (2015). *Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu, Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri*, İstanbul: Ötüken.

Elden, M., vd. (2005). *Şimdi Reklamlar…* .İstanbul: İletişim Yayınları

Ernst, C. (2019). Natural User Interfaces and the Imagination of Post-Industrial Warfare: A Brief Look at Bladerunner 2049. *Interface Critique*, (2), 243-250.

Esser, J., & Hirsch, J. (2000) The Crisis of Fordism and the Dimensions of a 'Post-Fordist' Regional and Urban Structure In A. Amin (Ed.) *Post-Fordism: A Reader* (pp. 71-98). Oxford: Blackwell Publisher.

Feldmann, H. (2013). Technological Unemployment in Industrial Countries. *Journal of Evolutionary Economics*, *23*(5), 1099-1126.

Fırat, O. Z., & Fırat, S. Ü. (2017). Endüstri 4.0 Yolculuğunda Trendler ve Robotlar. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 46(2), 211-223.

Fiske, J. (2002). Postmodernizm ve Televizyon (N. Gürkan, Çev.). S. İrvan (Der.) *Medya Kültür Siyaset* içinde Ankara: Alp Yayınevi. İkinci Baskı.

Flisfeder, M. (2021). Object Oriented Subjectivity: Capitalism and Desire in Blade Runner 2049. In C. Neill (Ed.) *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049* (pp. 121-138). Chambridge: Palgrave Macmillan.

Ford, M. (2019). *Robotların Yükselişi, Yapay Zekâ ve İşsiz Bir Gelecek Tehlikesi* (C. Duran, çev.). İstanbul: Kronik Kitap, 6. Baskı.

Foucault, M. (2003). *İktidarın Gözü* (I. Ergüden, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1. Basım.

Foucault, M. (2019). *Hapishanenin Doğuşu* (M. A. Kılıçbay, çev.). Ankara: İmge Kitabevi, 8. Basım.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi, Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (C. Soydemir, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Gane, N. (2006). Speed up or Slow Down? Social Theory in the Information Age. *Information, Community and Society*, 9(1), 20-38.

Giddens, A. (2006). Fate, Risk and Security. In J. F. Cosgrave (Ed.) The Sociology of Risk and Gambling Reader, (pp. 29-599). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Giddens, A. (2019). *Modernite ve Bireysel-Kimlik* (Ü. Tatlıcan, çev.). İstanbul: Say Yayınları.

Glegg, S. M. (2019). Facilitating Interviews in Qualitative Research with Visual Tools: A Typology. *Qualitative Health Research*, *29*(2), 301-310.

Grady, J. (2006). "Visual Sociology". In C. Bryant ve D. Peck (Eds.) *The Handbook of 21. Century Sociology*. Sage Publications.

Greenwald, G. (2015). *Saklanacak Yer Yok Edward Snowden Ulusal Güvenlik Dairesi ve ABD Gözetleme Devleti*, İstanbul: Profil Kitap.

Gupta, P. B., & Lord, K. R. (1998). Product Placement in Movies: The Effect of Prominence and Mode on Audience Recall. *Journal of Current Issues & Research in Advertising*, *20*(1), 47-59.

Haraway, D. J. (2006). *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm* (O. Akınhay, çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Harrison, B. (2002). Seeing and Illness World-Using Visual Methodologies in a Socioogy of Health and Illness: A Methodological Review. *Sociology of Health & İllness*, Vol. 24, No: 6, 856-872.

Harvey, D. (1993). Esneklik; Tehdit mi Yoksa Fırsat mı? *Toplum ve Bilim* (A. Kurdoğlu, çev.) 56(61), 83-92.

Harvey, D. (2014). *Postmodernliğin Durumu* (S. Savran, çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 7. Basım.

Hayles, N. K. (1999). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. University of Chicago Press.

Hıdırlıoğlu, İ. (2011). Frankfurt Okulu'nun Sinema Üzerine Düşüncelerinin Türkiye'de Alımlanması B. Kejanlıoğlu (Ed.), *Zamanın Tozu Frankfurt Okulu'nun Türkiye'deki İzleri* içinde (s. 449-479) Ankara: De Ki Yayınları.

Ivanov, S. (2017). Robonomics - Principles, Benefits, Challenges, Solutions. *Yearbook of Varna University of Management*, 10, 283-293.

Jameson, F. (1994). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Mantığı* (N. Plümer, çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Jameson, F. (2005). *Kültürel Dönemeç* (K. İnal , çev.). Ankara: Dost Kitabevi.

Kakoudaki, D. (2016). Robot Anotomisi Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan (D. Aras, çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.

Kellner, D. (1988). Postmodernism as Social Theory: Some Challenges and Problems. *Theory, Culture & Society*, *5*(2-3), 239-269.

Kellner, D. (2013). *Sinema Savaşları, Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması ve Siyaset* (G. Koca, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Kelly, K. (2016). *Büyük Teknolojik Dönüşüm* (Ü. Şensoy, çev.). İstanbul: Optimist Yayınları.

Knoblauch, H., vd. (2008). Visual analysis. New developments in the interpretative analysis of video and photography. In *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum:Qualitative Social Researc,* Vol. 9, No. 3.

Kokonis, M. (1999). Postmodernism, Hyperreality and the Hegemony of Spectacle in New Hollywood: The Case of The Truman Show. *Gramma: Periodiko Theōrias Kai Kritikēs*, *7*, 41.

Kowalczyk, C. M. ve Royne, M. B. (2012). Are Products more Real on Reality Shows? An exploratory study of product placement in reality television programming. *Journal of Current Issues & Research in Advertising*, *33*(2), 248-266.

Kulshreshth, A., vd., (2019, October). Neuralink-an Elon Musk Start-up Achieve Symbiosis with Artificial Intelligence. In *2019 International Conference on Computing, Communication, and Intelligent Systems (ICCCIS)* (pp. 105-109). IEEE.

Loi, M. (2015). Technological Unemployment and Human Disenhancement. *Ethics and Information Technology*, *17*(3), 201-210.

Lovejoy, M. (1990). Art, Technology, and Postmodernism: Paradigms, Parallels, and Paradoxes. *Art Journal*, 49(3), 257-265.

Lovejoy, M. (2005). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York and London: Taylor & Francis Group: Routledge.

Lavoie, D. (2011). Escaping the Panopticon: Utopia, Hegemony, and Performance in Peter Weir's The Truman Show. *Utopian Studies*, 22(1), 52-73.

Lemert, C. C. (2015). *Postmodernism is not What You Think*. New York: Taylor & Francis Group: Routledge.

Lev, P. (2021). Whose Future? "Star Wars, Alien", and "Blade Runner" Literature/Film Quarterly, 1998, Vol. 26, No. 1 (1998), pp. 30-37.

Lübbe, H. (2009). The contraction of the Present. In H. Rosa & W. E. Scheuerman (Eds.) *High-speed Society: Social Acceleration, Power, and Modernity*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press

Lyon, D. (1997). *Elektronik Göz Gözetim Toplumunun Yükselişi* (D. Hattatoğlu, çev.). İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Lyon, D. (2006). *Günlük Hayatı Kontrol Etmek Gözetlenen Toplum* (G. Soykan, çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Lyon, D. (2012). *Vesikalı Yurttaş Gözetim Aracı Olarak Kimlik Kartları* (B. Baysal, çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Lyon, D. (2013). *Gözetim Çalışmaları* (A. Toprak, çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Lyotard, J., F. (2014). *Postmodern Durum* (İ. Birkan, çev.) Ankara: BilgeSu Yayıncılık.

Marx, K. (2013). *Yabancılaşma*. Ankara: Sol Yayınları.

Massey, D. S. (1995). The New Immigration and Ethnicity in the United States. *Population and Development Review*, 631-652.

Masuda, Y. (2008). Three Great Social Revolutions: Agricultural, Industrial, and Informational. *Prometheus: Critical Studies in Innovation*, 3:2, 269-274.

Mathiesen, T. (1997). "The Viewer Society: Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited" In Theoritical Criminology: An International Journal 1 (2), pp. 215-232, London: Sage.

McNamara K. R. (1997). "Blade Runner's" Post-Individual Worldspace. *Contemporary Literature*, Vol. 38, No. 3 (Autumn, 1997), 422-446.

Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihî ve Kuramı, Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası* (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 1. Baskı.

Mone, G. (2020). It's Alive!. *Communications of the ACM*, *63*(9), 15-17.

Nabiyev, V., V. (2010). *Yapay Zekâ İnsan-Bilgisayar Etkileşimi*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 3. Baskı.

Nishime, L. (2005). The Mulatto Cyborg: Imagining a Multiracial Future. *Cinema Journal*, Winter, 2005, Vol. 44, No. 2, pp. 34-49.

Nowell-Smith, G. (2008). Giriş (A. Fethi çev.). G. Nowell-Smith (Ed.). *Dünya Sinema Tarihi* içinde (s.19-21). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. 19-21.

O'Brien, P. (1989). Art and Technology. *Art & Popular Culture* (Mar.- Apr.), 15-18.

Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi, 2. Baskı.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 10 Sayı/No: 3: 213–238.

Pearson, R. (2008). Sinemanın İlk Dönemi (A. Fethi çev.). G. Nowell-Smith (Ed.). *Dünya Sinema Tarihi* içinde (s. 30-41) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Penrose, R. (2004). *Bilgisayar ve Zekâ Kralın Yeni Usu I* (T. Dereli, çev.). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.

Pezzella, M. (2001). *Sinemada Estetik* (F. Demir, çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Pillay, D. (1999). The Human Cost of Sub-contracting/Outsourcing. *Journal of the Southern African Institute of Mining and Metallurgy*, *99*(4), 193-195.

Pink, S. (2003). İnterdisciplinery Agendas in Visual Research: Re-Situating Visual Anthropology, *Visual Studies*, Vol. 18 (2).

Pol, E., & Reveley, J. (2017). Robot Induced Technological Unemployment: Towards a Youth-Focused Coping Strategy. *Psychosociological Issues in Human Resource Management*, *5*(2), 169-186.

Poster, M. (2007). *The Mode of Information Poststructuralism and Social Context*. Malden: Polity Press.

Ramanujam, vd. (2022). Xenobots: A Remarkable Combination of an Artificial Intelligence-Based Biological Living Robot. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)*, *14*(1), 1-11.

Reis, J., vd. (2020). Service Robots in the Hospitality Industry: The Case of Henn-na Hotel, Japan. *Technology in Society*, *63*, 101423.

Reith, G. (2004). Uncertain Times: The Notion of 'Risk' and the Tevelopment of Modernity. *Time & Society*, 13(2-3), 383-402.

Rifkin, J. (1995). The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era. GP Putnam's Sons, 200 Madison Avenue, New York, NY 10016.

RMP, & Fitting, P. (1987). Futurecop: The Neutralization of Revolt in" Blade Runner"(Futuroflics: la Neutralisation de la révolte dans" Blade Runner"). *Science Fiction Studies*, 340-354.

Rosenau, M. (2004). *Post-modernizm ve Toplum Bilimleri* (T. Birkan, çev.) Ankara: Bilim ve Sanat.

Robins, K. (2013). *İmaj Görmenin Kültür ve Politikası* (N. Türkoğlu, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2. Basım.

Ruppert, P. (1989). Blade Runner: The Utopian Dialectics of Science Fiction Films. *Cineaste* 17.2: 8-13.

Ryan, M. (1988). The Politics of film: Discourse, Psychoanalysis, Ideology. In l. Gross berg & C. Nelson (Eds.) *Marxism and the Interpretation of Culture* (pp. 477-486). Macmillan Education UK.

Ryan M. ve Kellner D. (2016). *Politik Kamera* (E. Özsayar çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Basım.

Shanahan, T. (2019). We're All Just Looking for Something Real. In T. Shanahan & P. Smart (Eds.) *Blade Runner 2049*: *A Philosophical Exploration* (pp. 8-26). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Short, S. (2005). *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. New York: Palgrave Macmillan.

Singer, P., W. (2015). *Robotik Savaş 21. Yüzyıldaki Robotik Devrim* (M. Erdemir ve T. Erem Erdemir, çev.). Ankara: Buzdağı Yayınevi.

Slade, J. W. (1990). Romanticizing Cybernetics in Ridley Scott's Blade Runner. *Literature/Film Quarterly*, *18*(1), 11.

Smelik, A. (2018). Siborg-Oluş'a Dair Sinematografik Fanteziler (D. Kurtyılmaz, (çev.). *SineFilozofi*, 3(6), 142-155.

Solomon, M., R. (2003). *Tüketici Krallığının Fethi: Markalar Diyarında Pazarlama Stratejileri* (S. Çetinkaya, çev.). İstanbul: Kapital Medya.

Storper, M., & Scott, A. J. (1990). Work Organisation and Local Labour Markets in an Era of Flexible Production. *Int'l Lab. Rev.*, 129, 573.

Strauss, A. And Corbin, J. (1998). *Basic of Qualitative Research: Procedurs and Techniques for Grounded Theory*. London: SAGE.

Sütcü, Ö. Y (2007). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. Bursa: Sentez Yayıncılık

Şahiner, R. (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Şaylan, G. (2016a). *Postmodernizm. Ankara*: İmge Kitabevi, 5. Baskı.

Şaylan, G. (2016b). *Değişim, Küreselleşme ve Devletin Yeni İşlevi*. Ankara: İmge Kitabevi, 3. Baskı.

Thévenon, O., & Edmonds, E. (2019). Child labour: Causes, Consequences and Policies to Tackle it. *OECD Social, Employment and Migration Working Papers* No. 235.

Toffler, A. (1996). *Gelecek Korkusu Şok* (S. Turgut, çev.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 4. Basım.

Topçu, G. (2010). Önsöz. G. Topçu (Ed.) Hollywood'a Yeniden Bakmak içinde Ankara: De Ki Basım Yayım.

Ueda, R. (1965). Immigration in Global Historical Perspective. *The New Americans: A Guide to Immigration Since*, 14-28.

Ulusoy, M. D. (2008). Globalization, Youth and Security. M. D. Ulusoy (Ed.) *Political Violence, Organized Crimes, Terrorism, and Youth*, 46, 212-245.

Unterholzner, B. (2008). Cities and culture industry. In A. Bergmann (Ed.) *Music-City. Sports-City. Leisure-City.*, (pp.64-71).

Walby, S. (2016), *Patriyarka Kuramı* (H. Osmanoğlu, çev.). Ankara, Dipnot Yayınları.

Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı* (O. Akınhay, çev.). İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi.

Walsh, T. (2018). Expert and Non-expert Opinion About Technological Unemployment. *International Journal of Automation and Computing*, *15*(5), 637-642.

Wegner, P. E. (2020). We, the People of Blade Runner 2049. *Science Fiction Film and Television*, *13*(1), 135-142.

Williams, D. E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of Blade Runner. *International Political Science Review*, *9*(4), 381-394.

Williamson, C. (2018). "An Escape Into Reality": Computers, Special Effects, and the Haunting Optics of Westworld (1973). *Imaginations: Journal of Cross-Cultural Image Studies*, 9(1), 19-39.

Woollard, F. (2019). The "miracle" of replicant reproduction. *Blade Runner 2049*: *A Philosophical Exploration* (pp. 48-67). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Yaylagül, L. (2010). Hollywood: Tarihi, Ekonomisi, İdeolojisi G. Topçu (Ed.) *Hollywood'a Yeniden Bakmak* içinde (s.9-23). Ankara: De Ki Basım Yayım.

Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi. Genişletilmiş 2. Baskı.

Yu, T. (2008). Oriental Cities, Postmodern Futures:" Naked Lunch, Blade Runner", and" Neuromancer". *Melus*, *33*(4), 45-71.

Zencirkıran M. ve Baştürk, Ş. (2019). *Çalışma ve Endüstri Sosyolojisi*, Bursa: Dora, 1. Baskı.

Zizek (2011). Sunuş: Toplumsalın Kalbindeki Film. *Filmlerle Sosyoloji* içinde, çev. Sona Ertekin, İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakları

Baudrillard, J. (2003). İzmir Konuşması, erişim adresi: https://pangorselkultur.wordpress.com/sanal- evren-ve-haber- dunyasi-jean-baudrillard/ erişim tarihi: 29 Mart 2021.

Cooper, E. (2019). The Shape of Things to Come. Oxford Economics: How Robots Change The World, erişim adresi: https://www.oxfordeconomics.com/recent- releases/how-robots-change-the-world erişim tarihi: 20 Ocak 2022

Göral, B. (2017). Erişim Adresi: https://www.sozcu.com.tr/2017/yazarlar/burak-goral/insan- misin- sentetik-mi-2039165/ erişim tarihi: 9 Şubat 2022

ILO (2018). "Çocuk İşçiliği", http://www.ilo.org/ankara/areas-of-work/child-labour/lang--tr/index.htm erişim tarihi: 19 Ocak 2022

Kural, N. (2017). Erişim adresi: https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/nil-kural/hem-sadik-hem- yaratici-2532511?sessionid=2 erişim tarihi: 9 Şubat 2022

Özyurt, O. (2017). Erişim Adresi: https://www.sabah.com.tr/cumartesi/2017/10/07/boyle-olur- devam-filmi erişim tarihi: 9 Şubat 2022

Vardan, U. (2017). https://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ugur-vardan/hatirasina-ihanet-etmiyor-40601602

https://www.boxofficemojo.com erişim tarihi 3 Mart 2022

https://www.youtube.com/watch?v=378RXLwUNB4 erişim tarihi: 21 Ocak 2021

https://tr.wikipedia.org erişim tarihi 4 Mart 2022

https://www.google.com/search?q=blade+runner+2049 erişim tarihi 4 Mart 2022

https://www.google.com/search?q=truman+show erişim tarihi 4 Mart 2022

https://ifr.org/img/worldrobotics/Executive_Summary_WR_Industrial_Robots_2021.pdf erişim tarihi: 20 Ocak 2022

https://www.bbc.com/turkce/haberler/2016/05/160525_foxconn_robot erişim tarihi: 20 Ocak 2022

https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-37750409 erişim tarihi: 20 Ocak 2022

https://www.webtekno.com/robocop-gercek-oldu-dubai-robot-polisler-kullanmaya-basliyor-h26864.html erişim tarihi: 20 Ocak 2022

https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/sadik-gultekin/avukat-ross-2526069 erişim tarihi: 20 Ocak 2022

https://www.dunyahalleri.com/japon-otel-robotlari-islerini-kaybetti/ erişim tarihi: 19 Ocak 2022

https://www.youtube.com/watch?v=1aZedaDkPGM erişim tarihi: 21 Ocak 2022

EK 1. ORİJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORİJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 28/06/2022

Tez Başlığı : Teknoloji Toplumunun İnşası ve Sinema: Beş Kült Postmodern Hollywood Filmi Üzerinden Bir Görsel Analiz

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 189 sayfalık kısmına ilişkin, 28/06/2022 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 6 'dır.

Uygulanan filtrelemeler:
1- ☒ Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
2- ☒ Kaynakça hariç
3- ☐ Alıntılar hariç
4- ☒ Alıntılar dâhil
5- ☐ 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

28.06.2022

Adı Soyadı:	Selen Koçak
Öğrenci No:	N14346592
Anabilim Dalı:	Sosyoloji
Programı:	Sosyoloji
Statüsü:	☒ Doktora ☐ Bütünleşik Dr.

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY



HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
Ph.D. DISSERTATION ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
SOCIOLOGY DEPARTMENT

Date: 28/06/2022

Thesis Title : The Construction of the Technology Society and the Cinema: A Visual Analysis of Five Postmodern Cult Hollywood Movie Examples

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 28/06/2022 for the total of 189 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled as above, the similarity index of my thesis is 6 %.

Filtering options applied:

1. ☒ Approval and Decleration sections excluded
2. ☒ Bibliography/Works Cited excluded
3. ☐ Quotes excluded
4. ☒ Quotes included
5. ☐ Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

28.06.2022

Name Surname:	Selen Koçak
Student No:	N14346592
Department:	Sociology
Program:	Sociology
Status:	☒ Ph.D. ☐ Combined MA/ Ph.D.

ADVISOR APPROVAL

APPROVED.

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY

EK 2. ETİK KURUL MUAFİYET FORMU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ETİK KOMİSYON MUAFİYETİ FORMU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 28/06/2022

Tez Başlığı: Teknoloji Toplumunun İnşası ve Sinema: Beş Kült Postmodern Hollywood Filmi Üzerinden Bir Görsel Analiz

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır,
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir.
4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, mülakat, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullar ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kurul/Komisyon'dan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

28.06.2022

Adı Soyadı:	Selen Koçak
Öğrenci No:	N14346592
Anabilim Dalı:	Sosyoloji
Programı:	Sosyoloji
Statüsü:	☐ Yüksek Lisans ☒ Doktora ☐ Bütünleşik Doktora

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY

Detaylı Bilgi: http://www.sosyalbilimler.hacettepe.edu.tr
Telefon: 0-312-2976860 **Faks:** 0-3122992147 **E-posta:** sosyalbilimler@hacettepe.edu.tr



HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
ETHICS COMMISSION FORM FOR THESIS

HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
SOCIOLOGY DEPARTMENT

Date: 28/06/2022

Thesis Title: The Construction of the Technology Society and the Cinema: A Visual Analysis of Five Postmodern Cult Hollywood Movie Examples My thesis work related to the title above:

1. Does not perform experimentation on animals or people.
2. Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.).
3. Does not involve any interference of the body's integrity.
4. Is not based on observational and descriptive research (survey, interview, measures/scales, data scanning, system-model development).

I declare, I have carefully read Hacettepe University's Ethics Regulations and the Commission's Guidelines, and in order to proceed with my thesis according to these regulations I do not have to get permission from the Ethics Board/Commission for anything; in any infringement of the regulations I accept all legal responsibility and I declare that all the information I have provided is true.

I respectfully submit this for approval.

28.06.2022

Name Surname:	Selen Koçak
Student No:	N14346592
Department:	Sociology
Program:	Sociology
Status:	☐ MA ☒ Ph.D. ☐ Combined MA/ Ph.D.

ADVISER COMMENTS AND APPROVAL

APPROVED.

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY